EDIÇÃO EXTRA
Dicas e Truques para
PlayStation
www.gameblog.com.br
Brasil R$ 8,90 • Europa € 2,90

2 DETONADOS

GOD OF WAR

Revista especial com tudo o que você precisa saber sobre a saga de Kratos

EDITORA 20 Anos EUROPA

GOD OF WAR 1

Roteiro com todos os extras. Inclui até estratégia para o temido Challenge of Gods

GOD OF WAR 2

Passo-a-passo para finalizar a mais recente aventura do guerreiro espartano

Grátis 2 mini Pôsteres

PLAYSTATION 3
SONY
Detonamos o SLIM!!!
R$ 499,00*
* Promoçao para pagamento á vista ,válida até o fim do estóque
A Venda nas Melhores Lojas!
RICKY Games
Av. Guarapiranga, 752 - Socorro
Tel.: 5687 - 4471
SHOPPING Fiesta
BUNKER GAMES
R. Isabel Schmidt, 153 - Santo Amaro
Tel.: 5523 - 8312
SAMPA GAMES
Praça Leonor Kaupa,100 - Jd. da Saúde
Tel.: 8267 - 8654
PLAZA SUL

Dicas e Truques para PlayStation

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Leandro Rodrigues
Colaboraram nesta edição: Humberto Martinez e Matheus Bourg

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Erick Melo e José Júnior
Assistente de Arte: Bruno Ramalho

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes, Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados:
Brasília: (0xx61)3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade EUA e Canadá:
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz, Elisangela Tokashiki

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Mari Ehrentreich, Liliam Lemos, Anne Iris, Paula Hanne e Tamar Biffi
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Game Master é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br
Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Editorial

Existem poucas unanimidades no mundo dos games. God of War é uma delas. A série se tornou um sucesso tão grande que sempre acaba causando uma disputa aqui na redação. Todo mundo quer ter o prazer de debulhar e escrever os detonados destas maravilhas.

Quando GoW foi lançado, em 2005, eu era um novato aqui na redação. Nem cheguei a entrar na disputa. Fiquei só de canto, babando, enquanto o Humberto Martinez, o principal redator da *Dicas & Truques* na época, se divertia explorando as seqüências mais arrasadoras de Kratos, o protagonista da série.

Muito tempo se passou. A saga do herói espartano continua mantendo uma legião de fãs. Prova disso é que sempre que Kratos estampa capas da Dicas & Truques para PlayStation, faz a revista se esgotar nas bancas.

Tal fama não é para menos. Nenhum outro jogo até hoje conseguiu igualar a série. Seja pelo seu sistema de controles, muito acima da média, ou por sua envolvente história. A trama, aliás, é tão intrigante que várias vezes consultei livros para aprender um pouco mais sobre Zeus, Ares, Pandora e outras figurinhas constantes da mitologia grega.

O resultado você pode conferir nesta edição. Além de falar sobre a história da série, preparamos um roteiro completo para terminar tranqüilamente cada uma das aventuras. Isso sem falar nas estratégias para vencer os desafios extras. Se mesmo assim, ainda restar alguma dificuldade, selecionamos os melhores códigos de trapaças para facilitar a vida de qualquer um.

Como informação nunca é demais, colocamos também as novidades mais quentes sobre Chains of Olympus, versão de God of War que vai sair ainda este ano para o PSP. Pelo que vi até agora, deve causar mais uma discórdia aqui na redação. Mas tudo bem, agora não sou mais um novato.

Leandro Rodrigues
leandro@europanet.com.br

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

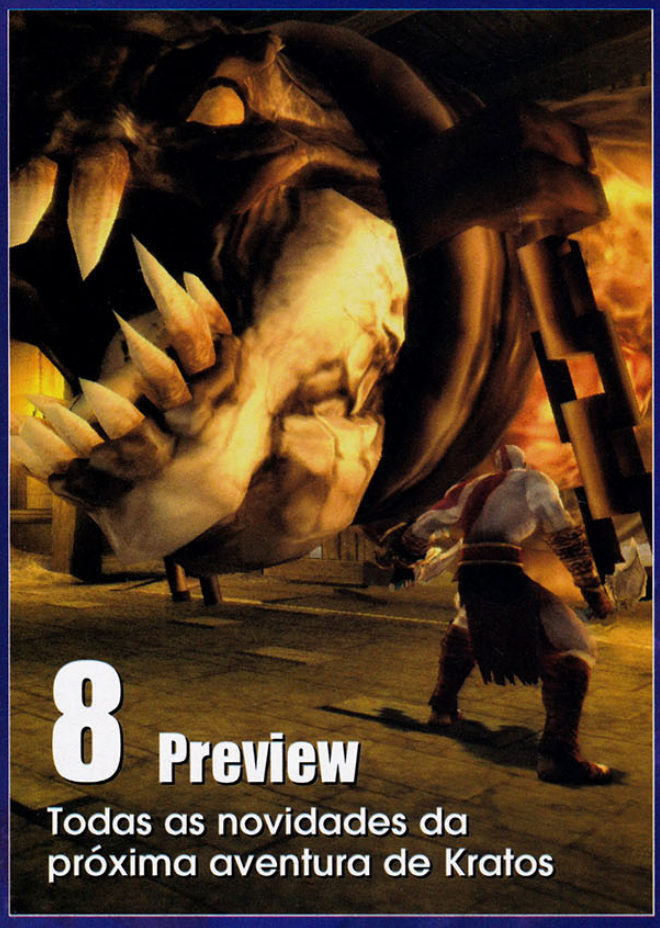
Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

Sumário

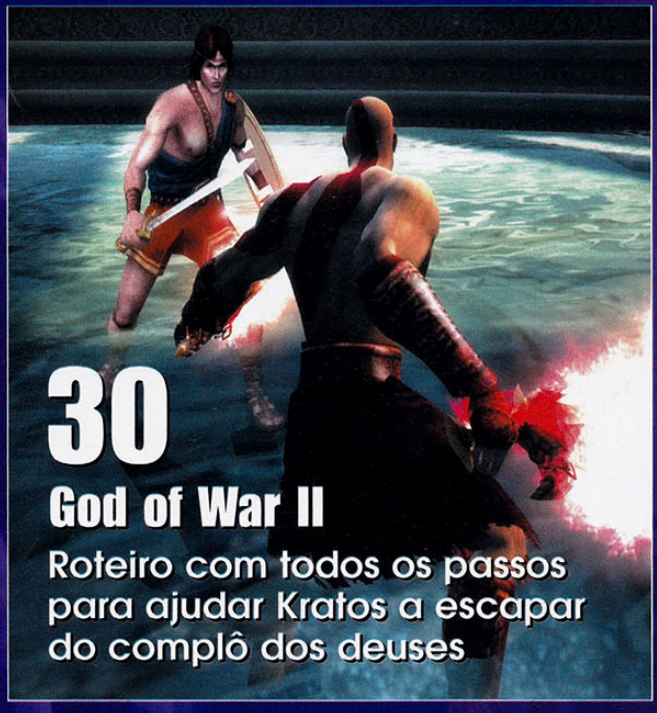


8 Preview
Todas as novidades da próxima aventura de Kratos

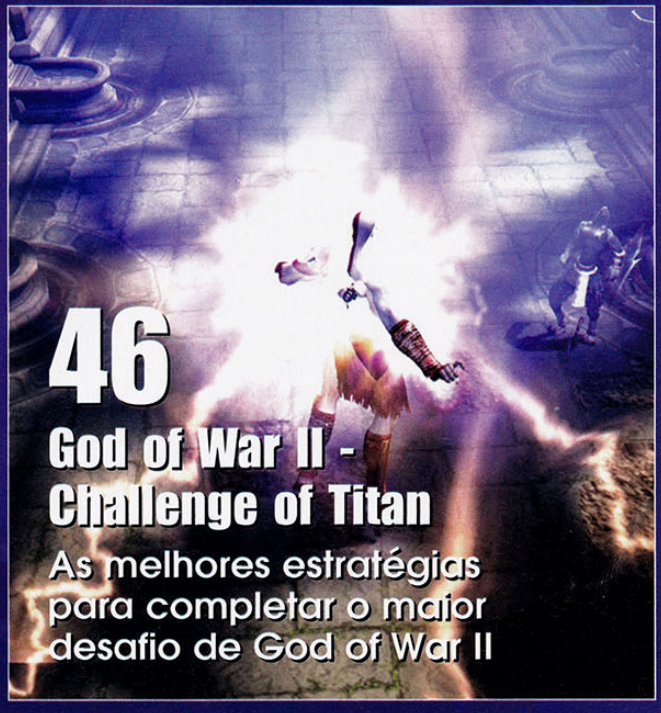
10 God of War
Guia completo para ajudar Kratos em seu plano de vingança

24 God of War - Challenge of Gods
Dicas para completar o desafio mais casca dura do primeiro jogo

25 Pôster Duplo
Duas opções incríveis para quem é fã do guerreiro espartano



30 God of War II
Roteiro com todos os passos para ajudar Kratos a escapar do complô dos deuses



46 God of War II - Challenge of Titan
As melhores estratégias para completar o maior desafio de God of War II

50 Trapaças
Códigos de GameShark e Action Replay para facilitar sua vida nos dois jogos

Ninguém entende mais de games do que

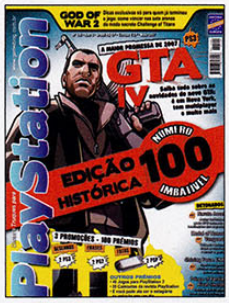
Escolha suas edições da revista Dicas e Truques para PlayStation

Ed. 102 R$ 6,90

- **Detonados:** Tomb Raider Anniversary (PS2); Sherek 3 (PS2); Dawn of Mana (PS2); Silent Hill 4 (PS2)
- Winning Eleven Pro Evolution Soccer 2008: os primeiros detalhes da nova geração de futebol

Ed. 101 R$ 6,90

- **4 Detonados:** Spider-Man 3 (PS2); The Red Star (PS2); Resistance Fall of Men (PS3) e Driver 76 (PSP)
- PS3 sem limites: compre games na PSNetwork e compartilhe com até cinco amigos sem gastar mais nada



Ed. 100 R$ 6,90

- GTA IV (PS3): tudo sobre as novidades do novo GTA. É em Nova York, tem multiplayer...
- **Detonados:** Naruto Accel (PS2); Medal of Honor: Vanguard (PS2); Shining Force EXA (PS2); Prince of Persia: Rival Swords (PSP)

Ed. 99 R$ 6,90

- God of War 2 (PS2): primeiro detonado do Brasil. Kratos desce do Olimpo e invade 13 páginas da revista
- **Detonados:** Ghost Rider (PS2); The Warriors (PS2/PSP)
- Burnout Dominator (PS2): libere todos os carros do jogo

Ed. 98 R$ 6,90

- Medal of Honor: Vanguard (PS2) e Airbone (PS3)
- **Detonados:** Rogue Galaxy; Valkyrie Profile 2 Silmeria; Arthur and The Invisibles
- Karaokê Mania: solte a voz nos melhores jogos de cantoria do PS2

Ed. 97 R$ 6,90

- Winning Eleven 2007 Pro Evolution Soccer (PS2): saiba tudo com nosso detonado e seja o craque dos gramados. Grátis Pôster Calendário duplo
- **Detonados:** Yakuza 2 (PS2); Metal Gear Solid: Portable OPS (PSP); God of War (PS2)

Ed. 96 R$ 6,90

- Burnout Dominator: a série de corrida volta ao PS2, PSP e PS3 e atropela tudo
- **Detonados:** Naruto Uzumaki Chronicles (PS2); Superman Returns (PS2); GTA Vice City Stories (PSP)
- **Reviews:** NFS: Carbon (PS3)

Ed. 95 R$ 6,90

- Teste com o PlayStation 3: as funcões do console; análise dos jogos; funcionalidades da rede online e nossa aventura para comprar o PS3 nos EUA
- **Detonados PS2:** DBZ Teikachi 2; Destroy All Humans 2; Splinter Cell 4 e SOCOM 4

Ed. 94 R$ 6,90

- Mortal Kombat Armageddon (PS2): aqui, o detonado do Konquest e guia completo do novo sistema de Fatalities
- **Detonados PS2:** Final Fantasy XII; Scarface: The World is Yours; Bully
- **Reviews:** Fifa 07; God Hand

Ed. 93 R$ 6,90

- Devil May Cry 4: nosso repórter jogou no Japão o game que vai soltar os demônios do PS3
- **Detonados PS2:** Okami; Lego Star Wars II; Cavaleiros do Zodíaco: Hades e Yakuza
- **Reviews:** Reservoir Dogs; Rule os Rose; Pac-Man: World Rally

Ed. 92 R$ 6,90

- Bully: Os criadores de GTA barbarizam com outro jogo polêmico. Saiba tudo aqui
- **Detonados PS2:** Super Dragon Ball Z; Monster House; Battle Stadium Don
- **Reviews PSP:** The Ant Bully; Gradius Collection; Miami Vice

Ed. 91 R$ 6,90

- Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent: entre no mundo das sombras e conheça tudo sobre a nova aventura do espião Sam Fisher
- **Detonados:** Piratas do Caribe 2; Naruto: Ultima Ninja; Urban Chaos: Riot Response

Ed. 90 R$ 6,90

- **4 Detonados:** O Código da Vinci; GTA Liberty City Stories; X-Men The Official Game e Hitman Blood Money
- **Previews:** Tony Hawk no PS3 e Guitar Hero 2
- **Reviews:** Street Fighter Alpha Anthology (PS2)

Compre pelos telefones:

(11) 3038-5050 ou

0800 55 76 67 e informe

a OFERTA 133

Horário de atendimento: segunda a sexta, das 8h às 20h. Sábados, das 9h às 15h

Acesse o site:

www.gameblog.com.br

a Editora Europa. Escolha aqui sua edição!

GameMaster, sua revista multiplataforma

Ed. 30 **R$ 8,90**

- Preview especial (X360/PC): Splinter Cell Conviction
- Crie seu próprio jogo: aproveite as facilidades do XNA, que podem deixá-lo rico
- **Ainda tem:** Uncharted: Drake's Fortune; Perfect World

Ed. 29 **R$ 8,90**

- Preview do Devil May Cry 4 (PS3/X360): detalhes da jogabilidade; o novo herói; inimigos e história da Saga
- **Ainda tem:** Forza 2; Spider-Man 3; Pokémon; Diamond/Pearl; GRAW 2

Ed. 28 **R$ 8,90**

- As 2 novas armas do PS3: PlayStation Home e LittleBigPlanet
- As primeiras imagens do GTA IV para PS3 e X360
- **Preview:** Manhunt 2; Skate; Forza Motorsport 2

Ed. 27 **R$ 8,90**

- **Na revista:** descubra os segredos do novo Indiana Jones para PS3 e X360; Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- **No Guia Completo Detonado:** Grand Theft Auto Vice City Stories

Ed. 26 **R$ 8,90**

- **Na revista**: 5 games revolucionários: The Crossing (PC); Army of Two (PS3/X360); Eye of judgment (PS3); Crush (PSP); Portal (PC)
- **No Guia Completo Detonado**: The Legend of Zelda: Twilight

Lançamentos da Editora Europa

NGamer Brasil

- A segunda edição da revista NGamer traz 100% de dicas para jogos de Nintendo

Revista do XBOX 360

- Aqui tem: Blue Dragon; Unreal III; Forza 2; Winning Eleven 2008; The Darknes...

Harry Potter

- 5 jogos detonados do Harry Potter. Roteiros detalhados para você finalizar os jogos

Almanaque GTA

- 5 detonados do GTA: Vice City Stories, Liberty City Stories, San Andreas, Vice City e GTA3

Kit Grandes Heróis

- Só os grandes heróis dos games. Kit com as edições 19, 20 e 21 da revista GameMaster

Compre pelo telefone ,no site ou envie este cupom por correio para a Editora Europa.

Rua M.M.D.C., 121- 05510-900 - São Paulo - SP - Fax: (11) 3097-8583 - OFERTA 125

☐ **Desejo adquirir as seguintes edições** (nome da revista e número da edição):_____

_____ **Preço Total** (adicionar frete*):_____

☐ **Cartão de Crédito:** autorizo o débito de R$_____ no meu cartão _____ de número:_____ e validade ____/____

☐ **Envio de Cheque(s) via Correios:** envie o(s) cheque(s) cruzado(s) e nominal(is) via Correios à Editora Europa, junto a este cupom

☐ **Depósito Bancário:** faça um depósito no banco Bradesco (conta 221.978-6, agência 0104-0) ou no Itaú (conta 64469-0, agência 0265) e envie o comprovante de depósito, junto a este cupom, para nosso fax: (11) 3097-8583

Nome: _____

Endereço: _____ Nº._____ Bairro:_____ Compl._____

CEP:_____-_____ Estado: _____ Cidade:_____ Tel.: (___) _____ Celular: (___) _____

RG:_____ CPF:_____ E-mail: _____

***Fretes para postagem simples** - 1 exemplar = R$ 3,00 / 2 exemplares: R$ 5,00 / 3 exemplares: R$ 6,25 / 4 exemplares: R$ 8,00 / De 5 a 9 exemplares: R$ 11,75. Prazo de entrega de 3 a 10 dias úteis. Para postagem Sedex, consulte valores pelos telefones. Ofertas válidas de 01/08/2007 a 31/08/2007 para compras efetuadas apenas pelo telefone, por pessoa física, enquanto durarem nossos estoques. O frete não está incluso no preço dos produtos.

God of War: Cha

No PSP, a nova aventura de Kratos vai priorizar o lado humano do herói; em meio a uma produção que não deve em nada aos consoles de mesa

Por mais que as imagens falem por si só, poucas pessoas, de fato, acreditam no potencial da edição de *God of War*, anunciada para o portátil da Sony. Mesmo o PSP já tendo demonstrado inúmeras vezes do que é capaz, uma leve desconfiança em torno de *Chains of Olympus* teima em vir à tona. A promessa dos produtores é a de ser extremamente fiel aos episódios lançados para PS2. Se você é um dos que ainda não acredita, certamente não conhece o poder envolto no nome da mascote mais sangüinária da Sony.

A partir do que foi apresentado nas duas demonstrações realizadas pela Ready At Dawm – a mesma produtora responsável pela franquia *Jak and Daxter* –, a trama deste novo episódio acontece exatamente entre o período em que Kratos, enganado por Ares, mata sua própria família, até o momento em que o anti-herói decide se suicidar frente à cena de abertura do primeiro jogo da série, lançado em 2005 para o PlayStation 2. Aqui, o protagonista trabalha como escravo para os deuses do Olimpo e, em sua jornada, deve optar entre se redimir espiritualmente ou salvar o mundo.

LEVANDO O PSP AO LIMITE

Mantendo-se fiel à tradição imposta pelos dois primeiros games da série, *Chains of Olympus* começa com um intenso conflito – desta vez na cidade grega de Attica – onde Kratos, do topo de um edifício, observa a chegada de tropas persas que desejam destruir a cidade. O herói, então, decide evitar o massacre e, assim como no último *God of War*, parte para enfrentar um gigante Colossu. Ao mesmo tempo em que inicia uma carnificina dentro do navio, prepara a sua rota de fuga. O primeiro chefe, nada menos que um mítico Basilisco, surge em seguida e, como não poderia deixar de ser, deve ser derrotado por meio de comandos contextuais, ou seja, apertando os botões que aparecem na tela no momento correto. Notou como, caso não especificássemos que se trata de um game portátil, você poderia muito bem confundi-lo com uma versão tradicional da série?

Essa sensação, em grande parte, deve-se ao empenho de Ru Weerasuriya, o co-fundador do estúdio responsável pelo projeto e diretor a cargo de *Chains of Olympus*. O executivo optou por desenvolver o game do zero, em vez de simplesmente reaproveitar as mecânicas de seus trabalhos anteriores. Ele criou novas tecnologias, que ganharam ainda mais força depois que o PSP recebeu a atualização 3.5.

Basicamente, isso permitiu que os produtores não ficassem restritos à potência de 222 mhz imposta originalmente pelo aparelho: em seu estado atual, o jogo já excede esta marca em 50%. Como conseqüência, o visual foi melhorado

Na parte visual Chains of Olympus não ficará devendo em nada às duas edições de PlayStation 2

ins of Olympus

consideravelmente – a ponto de beirar o inacreditável em se tratando de um console portátil – e o fluxo de tela, uma das maiores preocupações dos programadores de *Chains of Olympus*, manteve-se estável durante a maior parte do jogo.

AÇÃO EM MINIATURA

Como demonstrado pelo próprio Weerasuriya na recente E3, realizada em Santa Mônica, EUA, a brutalidade característica de Kratos continua intocada. Na versão disponível para testes, por exemplo, era possível usufruir dos mesmos golpes e movimentos com que os fãs do game estão acostumados desde 2005. O botão ● era o responsável por partir os inimigos ao meio, enquanto que os botões de ombro, L e R, cuidavam da defesa e do desvio dos contra-ataques. Ao pressionar R e ▲ simultaneamente, o jogador tinha como optar por uma entre as diversas magias disponíveis na tela. Alguns feitiços serão assimilados pelo jogador logo depois de derrotar determinados chefes.

Embora lembre consideravelmente os seus irmãos mais velhos, *Chains of Olympus* ainda promete apresentar ao jogador novidades, como armas e seqüências de finalizações – em uma, por exemplo, delas, Kratos derruba o inimigo com um forte chute e esmaga a sua cabeça como se eliminasse um simples inseto. Outros ataques envolvem o uso de uma corrente que, quando bem utilizada, faz com que o inimigo pareça um ioiô humano. Ainda restam muitas perguntas sem respostas, como maiores detalhes sobre o inovador sistema de aperfeiçoamento de espadas, uma das grandes promessas da produtora e uma novidade na série.

Certamente, muitas novidades devem surgir até o lançamento do jogo, previsto para o final do ano. Porém, não duvide da capacidade da equipe de *Chains of Olympus* e do potencial do pequeno notável da Sony. Essa dupla promete.

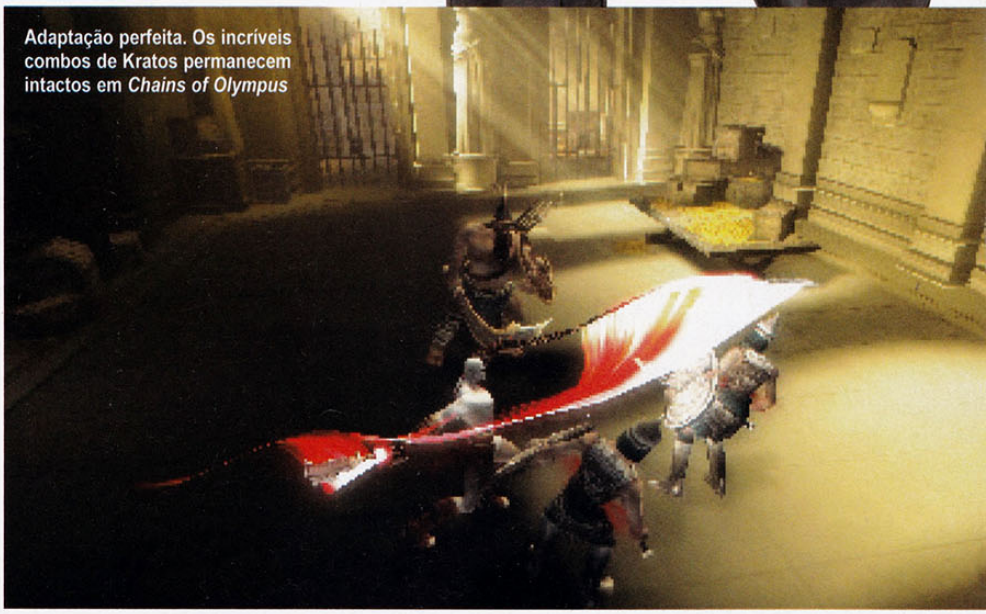
A tela do PSP é menor, mas os inimigos continuam gigantes e assustadores

FICHA TÉCNICA

- **Produtora:** SCE
- **Plataforma:** PSP
- **Desenvolvimento:** Ready At Dawn
- **Gênero:** Ação
- **Lançamento:** Novembro de 2007

HISTÓRIA PARA GENTE GRANDE

Sob o comando da competente Marianne Krawczyk, escritora responsável pelo enredo dos dois episódios da série para o PS2, a trama de *Chains of Olympus* conta com alguns toques especiais considerados como indispensáveis pelo time que produz o jogo. De acordo com a Ready At Dawn, o objetivo do game é contar um pouco mais sobre o lado humano de Kratos – faceta que permaneceu intocada até então. Com isto em mente, a produtora fez questão de manter um íntimo contato com boa parte dos responsáveis pelas versões de mesa.



Adaptação perfeita. Os incríveis combos de Kratos permanecem intactos em *Chains of Olympus*

>> por Humberto Martinez

God of War

O primeiro *God of War*, lançado em 2005, foi um marco na história dos videogames. Confira o guia completo com todos os segredos deste presente dos deuses

God of War pode ser considerado um divisor de águas. Até o seu lançamento, os jogos de ação possuíam um padrão estabelecido por excelentes séries como Devil May Cry e Onimusha. Eles pareciam representar o máximo que o gênero poderia atingir, até que Kratos surgiu para mudar toda essa história. O título, completamente inovador, conseguiu o que parecia impossível: redefinir mais uma vez os jogos de ação.

Para começo de conversa, o sistema de combate do game é brutal. Dá para sentir a fúria do guerreiro espartano em seus golpes arrasadores, que além de contarem com uma ótima simulação de peso e impacto, impressionam pelo realismo e pela variedade na movimentação. Há também os movimentos de finalização, espécies de fatalities cinematográficos, ativados com comandos exibidos na tela. É arrasador.

Mas o bom do sistema de combates de God of War não se resume somente à movimentação. Para controlar os golpes mortíferos de Kratos, usa-se um sistema de combos simples, que vai de 10 a 50 hits, ou de extensões mais difíceis que atingem de 100 a 1.000 hits, tudo com enorme precisão no controle. Ou seja, você pode apertar os botões como louco para jogar ou curtir a exatidão dos comandos sendo executados em perfeita sincronia com seus dedos. Só isso já bastaria para tornar God of War insuperável, mas o desafio também brilha, com enigmas inteligentes e inovadores que fazem com que o jogador se sinta realmente esperto ao decifrá-los. Isso sem falar nos belos gráficos, dignos do PS2.

INSTRUMENTO DOS DEUSES

Não é só o sistema de controle que chama a atenção, a trama de God of War também impressiona. Trata-se de uma história mítica, sem heróis e vilões comuns. Inspirado na mitologia grega, o game traz o protagonista Kratos, um ex-guerreiro espartano que, atormentado pela lembrança das barbáries que cometeu em nome de seu povo, aceita agir em nome da deusa Atena, filha de Zeus e Hera. Sua missão é impedir que Ares, deus da guerra e irmão de Atena, consiga destruir a cidade-estado grega de Atenas.

O conflito entre Ares e Atena, famoso na mitologia, se repete no game com muito mais intensidade, já que aqui Ares se torna o motivo da fúria de outras divindades importantes, como Poseidon e Hades. A motivação de Kratos, porém, não é a de defender um ou outro deus, ou mesmo a cidade ameaçada. Tudo o que o guerreiro quer é que Atenas anule suas angustiantes memórias, fazendo com que o guerreiro finalmente se livre do tormento causado por seu passado espartano.

Kratos é simplesmente impiedoso. O terror que ele impõe aos seus inimigos já começa na cara de mau

FICHA TÉCNICA

- **Produtora:** Sony
- **Distribuidora:** Sony
- **Tipo:** Ação
- **Jogadores:** 1
- **Ponto Forte:** sistema de combate
- **Ponto Fraco:** poder controlar a câmera não seria nada mal

Roteiro

AGEAN SEA

A primeira fase é útil para treinar seus golpes e combos. Elimine as primeiras vítimas e aperte repetidamente R2 para abrir o alçapão. Detone os destroços e enfrente uma das cabeças da hidra. Defenda-se com R1 e contra-ataque imediatamente. Quando aparecer o ícone ● sobre o monstro, aperte o botão indicado e acerte a seqüência para encerrar a luta.

Direcione Kratos levemente com o analógico para equilibrar-se pela trilha de madeira. Caso o guerreiro perca o equilíbrio e fique pendurado, aperte ✖ repetidamente para subir de volta. Siga pela passagem à esquerda e encare a Hidra novamente. Fuja das cabeçadas, com o pulo duplo, defenda-se dos ataques frontais e apele para os combos fortes. Se a criatura abocanhá-lo, aperte ● várias vezes para escapar e revidar.

Abra as duas portas antes de continuar por cima, mergulhe no buraco e siga nadando até a rede. A seguir, suba e equilibre-se no mastro. O caminho da direita leva a um baú e o da esquerda à batalha. Na área tomada pelos arqueiros, esconda-se atrás das caixas. Sua meta é levar o bloco até a área final do convés.

Segure R2 e ✖ para juntar forças e chute o bloco. Quanto mais tempo você segurar os botões, mais forte será o chute e maiores as chances de você atravessar o bloco sem que os arqueiros o destruam. Suba e prossiga. À frente há uma porta trancada. Suba pela escada logo atrás, depois suba pela rede e derrube seus inimigos. No topo, pule na corda, deslize até o próximo barco e destrua o bloqueio para encontrar um Gorgon Eye no baú. Mais à frente, você recebe a magia Poseidon's Rage do deus marinho. Aperte ➔ para ativá-la e L2 para usá-la contra os adversários.

Finalmente chegou a hora de enfrentar a hidra por inteiro. Preocupe-se com as cabeças menores, esquive com rolamentos e ataque usando combos e a tempestade elétrica de Poseidon. Quando uma cabeça cair, suba pelas caixas mais próximas e pule no gancho para derrubá-lo sobre ela. Faça o mesmo com a outra cabeça e suba pela rede para enfrentar a que sobrou. Role para os lados sem medo de cair para fugir dos botes e contra-ataque, mas não pule quando a Hidra rugir, ou você voará longe.

Use a tempestade elétrica para estender seus combos e aumentar os danos. Depois de muita porrada, surgirá o ícone ● sobre a criatura; aperte o botão de imediato e pressione-o freneticamente para bater a serpente contra o mastro. Repita o esquema até arrebentar o mastro; em seguida, faça a seqüência de comandos indicada na tela empalar o monstro e encerrar a luta. Entre pela boca da criatura e pegue a chave do capitão, depois escale as caixas no convés e colete um Gorgon Eye. Pule na corda para voltar ao navio anterior, suba novamente pelo bloco e use sua chave para abrir a porta à frente.

GATE TO ATHENS

Siga pela esquerda e acione a alavanca para subir pelo elevador. Não tente agarrar os minotauros. Use apenas os combos e a tempestade elétrica. Quando um deles estiver fraco e surgir o ícone ●, aperte freneticamente o botão para destruí-lo. Suba pelo próximo elevador para encarar alguns trolls. Role para se esquivar das maças e acerte-os a distância. No final da batalha, aperte os comandos indicados para dar uma finalização de cinema ao combate.

Encontre os baús e siga adiante. Na próxima sala, destrua as caixas de madeira para diminuir as colunas e conseguir escalar, depois suba, pegue um Gorgon Eye no canto e prossiga. Após conversar com Afrodite, é hora de enfrentar Medusa, a rainha das górgones. Para combater a velocidade da adversária, comece com golpes rápidos e fracos para depois estender para os mais fortes e lentos. Role sem parar quando ela usar sua magia petrificante ou interrompa-a com a tempestade elétrica de Poseidon. Em

Enfrentar titãs e suas criações não é brincadeira, mesmo para um guerreiro espartano de elite

SEGREDOS DOS DEUSES

Pacote de Extras 01
Termine o game em qualquer nível para habilitar os bônus Credits, Deleted Levels, Heroic Possibilities, Visions of Ancient Greece, Monsters of Myth, The Birth of the Beast, Character Graveyard, Challenge of the Gods, In-Game Movies e a dificuldade God Mode.

Pacote de Extras 02
Finalize o game na dificuldade secreta God Mode para habilitar roupas secretas e os bônus A Secreat Revealed e The Fate of the Titan.

Roupas Secretas
Termine os dez desafios do modo secreto Challenge of the Gods para habilitar os trajes secretos de Kratos. Cada roupa muda as pontuações de batalha do guerreiro. Confira:
• Chef of War: Ataque (100%), Defesa (100%), Magia (300%), Energia (150%) e Experiência (100%).
• Bubbles: Ataque (50%), Defesa (100%), Magia (150%), Energia (300%) e Experiência (100%).
• Tycoonius: Ataque (200%), Defesa (400%), Magia (100%), Energia (100%) e Experiência (400%).
• Dairy Bastard: Ataque (50%), Defesa (100%), Magia (200%), Energia (200%), Experiência (200%) e Magia Infinita.
• Ares Armor: Ataque (200%), Defesa (25%), Magia (100%), Energia (200%) e Experiência (200%).

O sistema de escalas do jogo é tão impressionante que não tem como não se sentir um inseto perto dos chefes

seguida, para consolidar seu poder, destrua os minotauros usando o olhar petrificante de Medusa. É só segurar L2 e apertar ■.

Puxe a alavanca para girar a besta e acione-a com R2 para destruir o portão. Siga pela escada à esquerda e colete mais um Gorgon Eye, depois volte e suba pela outra escada. Escale a parede acima dela, pule de uma parede para outra, contorne a área e desça no parapeito. Fique atrás da estátua e aperte várias vezes R2 para derrubá-la, depois suba na cabeça dela e pule na escada. Derrube os pilares para subir, atire com a besta e siga pela corda. Desça a escada, levante a porta e use a besta para destruir a porta no final do corredor. Em seguida, suba a escada para encontrar dois baús e pule para trás para encontrar outro baú na passagem.

ROAD TO ATHENS

Vá pela trilha da esquerda. Mais à frente você será trancado em uma sala na qual os monstros não param de aparecer, por mais que você os destrua. Para fugir, atraia um minotauro até o dispositivo no centro e, quando ele pisar e abrir o portão, petrifique-o com a magia de medusa. Destrua as portas das casas e suba nos telhados para encontrar dois Gorgon Eyes e dois Phoenix Feather, depois destrua o bloqueio no final da rua, pendure-se na corda, segure ● para se balançar e siga com um pulo duplo. Destrua as portas na praça de Atenas para encontrar baús e use a tática de rolamentos defensivos e combos para acabar com todos os Trolls.

No templo, repare que algumas pinturas estão rachadas. Destrua a parede nestes locais para encontrar um Gorgon Eye. Vá até o topo e assista a mulher caindo da sacada, depois desça na área ao lado da área de save e colete um Phoenix Feather. Pule na praça e pegue a chave no corpo da mulher. Suba de volta à sacada, pule na plataforma à direita e abra o alçapão. Escale a parede pela relva e use o pulo duplo para continuar escalando pela parede oposta. Destrua os mortos-vivos e detone a barreira para encontrar outro Gorgon Eye, depois suba para mais um confronto. Após a batalha, siga pela direita do baú de energia para encontrar um Phoenix Feather na área secreta.

Volte até a passagem que foi liberada, atravesse a ponte e pendure-se na vegetação

Zeus empresta o seu poder do trovão para Kratos aniquilar seus inimigos e acabar com Ares

do pilar, depois contorne-o e pule na plataforma. Pegue o conteúdo do baú, volte ao pilar, contorne-o novamente e vá pulando pela vegetação até chegar à ponte destruída. Siga pela esquerda e empurre a besta até a sala adiante. Deixe-a sobre a engrenagem no chão e abra a porta. Mova a alavanca para que a engrenagem gire a besta, retire-a, gire a engrenagem novamente e recoloque a besta no lugar. Gire a engrenagem outra vez para deixar a arma apontada para o final da sala e use-a para destruir a porta, encontrar-se com Zeus e receber a magia Zeus's Rage. Volte à ponte, equipe os trovões de Zeus, segure L2 e alveje os arqueiros sobre o telhado do templo para liberar uma passagem no canto, depois vá para lá e destrua a parede para encontrar um Phoenix Feather e um Gorgon Eye.

Retorne à área do save e suba pela escada. Procure outra escada à direita para coletar um Gorgon Eye, depois desça e pule no telhado vizinho. Pule na corda à esquerda e desça no próximo telhado para encontrar um monte de baús. Use os trovões de Zeus para acabar com os arqueiros e volte pelas cordas. Pule no teto à esquerda, destrua o bloqueio e pule na vegetação da parede. Acerte trovões de Zeus no soldado que está segurando a alavanca, isto vai liberar o mecanismo e permitir erguer a ponte. Atravesse-a, pegue o Gorgon Eye e o Phoenix Feather na entrada, depois siga com cuidado pelo caminho estreito e suba pela trilha.

TEMPLE OF ORACLE

Derrube os gárgulas com ombradas (R1) e arranque suas asas. Pegue um Gorgon Eye e um Phoenix Feather entre as colunas e use o pulo duplo nos cantos para encontrar baús secretos. Ao entrar no templo, gárgulas surgirão sem parar. Puxe as estátuas no altar e use-as para tapar os buracos de onde eles saem, mas fique atento, pois os escudos das estátuas devem estar virados para os buracos. Pule na área à esquerda do baú para encontrar um Gorgon Eye oculto, depois abra o portão e suba.

Equilibre-se pela trilha estreita e vá pela esquerda. Na parede à esquerda há uma pequena plataforma. Dê um pulo duplo e quebre o vidro para achar mais um Gorgon Eye. Ao chegar na próxima área, puxe as estátuas e derrube uma sobre a outra no final do caminho da esquerda. Empurre as estátuas

MAGIAS

Durante o game, Kratos pode obter diversos tipos de magias divinas, que podem ser escolhidas com os botões →, ←, ↑ ou ↓, do direcional digital. Saiba quais são elas e conheça suas funções:

• Rage of Poseidon (→): a tempestade elétrica de Poseidon é excelente para usar contra enormes grupos de monstros. Ao evoluir a magia para o nível 2, você pode apertar o botão ● freneticamente para aumentar o dano do ataque.

• Army Of Hades (↑): esta magia evoca uma pequena tropa de almas do Hades, o inferno mitológico, que vão perseguir e destruir seus inimigos. Para acioná-la, basta apertar L2. A quantidade de almas e o poder das almas aumenta a cada nível alcançado.

• Medusa´s Gaze (←): o raio petrificante da Medusa é eficaz contra qualquer tipo de inimigo, principalmente os grandes e lentos. Segure L2, aperte ■ e direcione o raio contra seu alvo. O nível 2 da magia habilita o Gorgon Flash (L2 + ▲), um disparo petrificante, e o nível 3 libera o Gorgon Rage (L2 + ●), a melhor magia da Medusa, que dispara um pulso circular petrificante.

• Zeus' Fury (↓): os trovões de Zeus são essenciais para acertar inimigos fora de alcance. Segure L2 para mirar e aperte ■ para disparar os raios. O nível 2 desta magia é o Might of Zeus, no qual você pode segurar L2 + ▲ para carregar um disparo ainda mais poderoso.

Kratos não dá a mínima para seus inimigos. Jogá-los em elementos do cenário é cruel, mas vale

empilhadas até a fonte, suba na cobertura e pule na plataforma. Pule nas estátuas empilhadas para atingir uma altura suficiente para pular na vegetação do rochedo. A ampulheta de tempo mostra o quanto o oráculo resistirá na corda. Seja rápido e pule quando as rodas pararem. Salte para cima para escalar mais rápido, use as cordas, passe pela trilha estreita e pule na próxima corda para alcançar a estátua, depois salve a garota.

Você pode escalar a enorme escadaria atrás do área de save se quiser coletar um Phoenix Feather no topo, mas seu objetivo é seguir pelo caminho da espada. Dentro da estátua, no final da espiral, há outra Phoenix Feather. No esgoto não há segredos: basta espancar a cambada que vai aparecer no seu caminho. No final, suba pela escada e acione a alavanca para voltar a um local conhecido. Agora siga pelo lado direito e pegue um Gorgon Eye perto do portão.

DESERT OF LOST SOULS

Assim que passar pelo portão, procure um Gorgon Eye oculto à direita. Perdido no deserto amaldiçoado, preste atenção nos sons para localizar e eliminar as três divas ocultas na tempestade de areia. Para encontrá-las é preciso seguir o som agudo de suas canções: quanto mais alto, mais perto você está do alvo. Após acabar com as três pragas, siga sempre pela direita para encontrar um templo. Desça na esteira, abra a porta e puxe a caixa. Destrua os monstros, leve a caixa a para cima a pontapés e escale a passagem, depois examine a trombeta para abrir caminho pela tempestade. Mais à frente há outro instrumento para evocar o titã que carrega o castelo de Pandora nas costas.

PANDORA'S TEMPLE

Após três dias de escalada, Kratos chega à trilha que leva ao Templo de Pandora. Atravesse a ponte e siga pela esquerda para

Kratos, depois de passear no mundo inferior, volta com sede de vingança

O espartano arranca os olhos dos ciclopes com uma naturalidade assustadora

descer pela trilha. Puxe o suporte na parede para criar uma escadaria e suba. Kratos encontra um soldado morto-vivo, amaldiçoado a viver eternamente para queimar os corpos daqueles que, como ele, falharam na busca pela Caixa de Pandora. Desça e destrua as criaturas monstruosas com combos e magias, e finalize-as com uma seqüência semi-automática. Colete um Gorgon Eye à esquerda do portão e um Phoenix Feather à direita. Gire o mecanismo para abrir o templo.

Leia o livro e examine a porta esférica para abri-la e entrar nos Anéis de Pandora.

Entre na primeira passagem à esquerda. Espere até que as paredes com espetos se fechem e passe correndo assim que elas começarem a abrir. Adiante, há um lago, inútil por enquanto, e um ponto de save. Acione a alavanca para que surjam mais duas na sala e outra no lado de fora. Ignore as alavancas da sala, saia e gire a manivela do lado de fora para girar a parede do externo. Pare quando aparecer uma passagem da qual emana uma misteriosa energia vermelha. Entre e pegue a Blade of Artemis. Para alternar entre a espada antiga e a nova, basta apertar L1 + R1.

CHALLENGE OF ATLAS

Teste o fio de sua nova lâmina contra a cambada que o espera. Cuidado com as medusas, pois seus raios petrificantes agora estão mais eficientes. Concluida a batalha, pule no canto esquerdo e pendure-se na escada destruida. Suba, use os raios de Zeus contra os arqueiros e equilibre-se até a alavanca. À direita, há um Gorgon Eye oculto. Acione a alavanca e desça no buraco pela corda, depois se pendure na corda para cruzar o fosso. Para derrubar os inimigos que se pendurarem em você, mova o analógico para os lados, freneticamente. Pegue o Shield of Hades adiante e uma armadilha será ativada. Para sobreviver, destrua rapidamente todos os inimigos com tempestades elétricas e abuse dos golpes arrasadores da Blade of Artemis. Volte pela corda e entre no corredor.

Empurre o cesto até a sala ao lado, depois encaixe o escudo na porta com a gravura de dois soldados. No centro da sala, há um dispositivo que gira uma passagem. Leve o cesto o mais próximo dela, mire no dispositivo e dê um chute caprichado para jogá-la exatamente sobre o botão. Imediatamente, role para trás para ficar sobre a passagem quando ela girar. Suba pela escada, equilibre-se nas madeiras estreitas e pegue o Shield of Zeus. Desça na seqüência e encaixe o escudo na mesma porta em que o outro está para abri-la.

Espere as serras passarem para prosseguir e procure uma passagem à direita, difícil de ver. Siga pela esteira e tome cuidado com as armadilhas. Escale o rochedo, derrube as criaturas e contorne a área para encontrar uma pequena passagem. Destrua todos seus inimigos rapidamente antes que o chão se abra e pegue o Handle of Atlas. Acione a alavanca do lado de fora e desça pela

Armadilhas são uma constante durante o jogo. Uma bola gigante, pegando fogo é uma delas.

Kratos precisa usar sua força para girar engenhocas gigantes. Só assim libera novos caminhos

O visual ao fundo é de cair o queixo. As vezes você até esquece do objetivo principal.

corrente. De volta a sala das serras, seja rápido para acionar as duas alavancas e abrir a porta. Encoste na parede da direita para atravessar o fosso. Dentro do templo de Atlas, encaixe o Handle of Atlas na alavanca e gire-a para subir o globo. Investigue o espaço secreto atrás da estátua para encontrar a primeira Muse Key, depois suba pela passagem à direita e colete um Phoenix Feather. Acione a alavanca para derrubar o globo e arrombar o portão, atravesse a ponte, abra a tampa do caixão e arranque a cabeça do defunto (The Architect´s Sons´s Head). Concluída a tarefa, desça pelo fosso para chegar aos Anéis de Pandora.

THE CHALLENGE OF POSEIDON

Encaixe a cabeça do defunto na porta logo na saída para entrar no segundo grande

GOLPES

Confira os golpes disponíveis para Kratos em cada um dos níveis do jogo:

Arma: Athena´s Blades
• Nível 01
Icarus Lift: ✖, ✖ / Plume of Prometheus: ■, ■, ▲
Ascension: segure ▲ / Orion's Harpoon: ●
Hades Reverse: aperte R1 ao sofrer um ataque
• Nível 02
Apollo's Ascension: L1 + ✖
Apollo's Offense: L1 + ✖ (no ar)
Hermes Rush: R1 / Hermes Stomp: R1 (no ar)
Cyclone of Chaos: L1 + ■ (também rola no ar)
• Nível 03
Spirit of Hercules: ▲, ▲, ▲
Valor of Hercules: ▲, ▲, ■
Hades Revenge: ■, ▲ ou R1 após Hades Reverse
• Nível 04
Rising Helios: L1 + ▲
Hermes Fury: R1, R1, R1
Falling Helios: L1 + ▲ (no ar)
Achilles' Flip: AD* + ✖
• Nível 05
Lance of the Furies: L1 + ● (também rola no ar)
Achilles' Flip: AD* + ✖
Might of Hercules: pressione ■, depois o segure

Arma: Blade of Artemis
• Nível 01
Sword Summon: L1+R1
Sword Sheath: L1+R1
Wrath of Artemis: L1+✖
Revenge of Artemis: L1+■
Ascension of Artemis: L1+▲
Retribution of Artemis: L1+ ●

Kratos merece a fama que possuí. Sua sede de sangue só aumenta conforme a aventura se desenrola

Mesmo com ângulos como este, a câmera de God of War fica devendo. Um controle manual seria uma boa

anel. Fuja do cilindro esmagador e contorne-o para encontrar uma escada térrea. Fique no alto, pule sobre o cilindro e equilibre-se até chegar na escada suspensa. Pule nela e pendure-se. Cérbero, o cão infernal, o espera adiante. Fique muito atento aos filhotes dele, pois se você demorar para matá-los, eles podem crescer e transformar sua batalha em um martírio. A tempestade elétrica é uma boa pedida para eliminar vários filhotes de uma vez.

Na próxima sala, acione a alavanca para girar a parede. Se quiser abrir os baús, seja rápido e role para trás para evitar a morte certa. Vença os guerreiros e pule nas rachaduras do rochedo para escalar, usando pulos duplos. No topo, siga pela direita para encontrar um caminho secreto e a segunda Muse Key, depois prossiga pelo caminho da esquerda para chegar à entrada do templo. Desça, pegue o item Handle, volte e use-o na alavanca. Gire-a para descer uma jaula com um soldado vivo, ou melhor, um objeto de sacrifício falante, e empurre-o até a área abaixo. Você deve levá-lo rampa acima, mas dezenas de inimigos farão de tudo para

Melhorando as armas disponíveis no jogo, é possível realizar combos gigantes

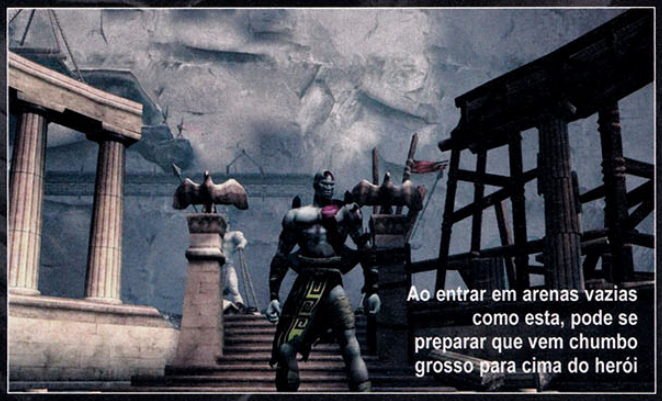
impedi-lo. Faça algumas paradas em seu trajeto e encoste a jaula nas pedras para combater. Dentro do templo, deixe-a sobre o dispositivo e acione a alavanca do sacrifício.

No templo, suba pela esquerda para encontrar um Phoenix Feather e pegue o Poseidon's Trident no altar, para receber a habilidade de fôlego eterno para mergulho. Aperte ■ para descer pelo túnel aquático e segure R1 para ganhar impulso e destruir os bloqueios. Acabe com os cérebros e volte ao templo de Poseidon para subir até a nova passagem utilizando os blocos que surgiram. No próximo caminho aquático, há algumas filhas de Poseidon aprisionadas atrás das paredes rachadas. Use R1 para libertá-las. No final do percurso, entre pelo caminho oculto à direita e ganhe impulso com R1 para passar rapidamente pelas lâminas mortais. Acione a alavanca à frente para abrir uma passagem no caminho anterior e volte pelas armadilhas.

Desça pelo túnel sob a cabeça de Poseidon. Espere a placa de metal passar, desça e seja rápido para deslizar com R1 até o próximo buraco. Esconda-se e espere a outra placa passar. Repita a seqüência até chegar ao túnel que leva ao próximo templo e ative a alavanca para erguer as plataformas. Você pode subir, se quiser, mas seu objetivo é mergulhar e entrar no espaço que há na base do último pilar para descer junto com as plataformas. De volta aos Anéis de Pandora, suba pela escada do último anel, mergulhe e siga pelo túnel submerso. Quebre a parede perto da escadaria.

THE CHALLENGE OF HADES

Escale pelo lado esquerdo e examine a porta. Escolha "Yes" para aceitar o desafio, desça e destrua os centauros dentro das



Ao entrar em arenas vazias como esta, pode se preparar que vem chumbo grosso para cima do herói

Alguns cenários possuem instrumentos que permitem a Kratos exercitar suas idéias mais macabras

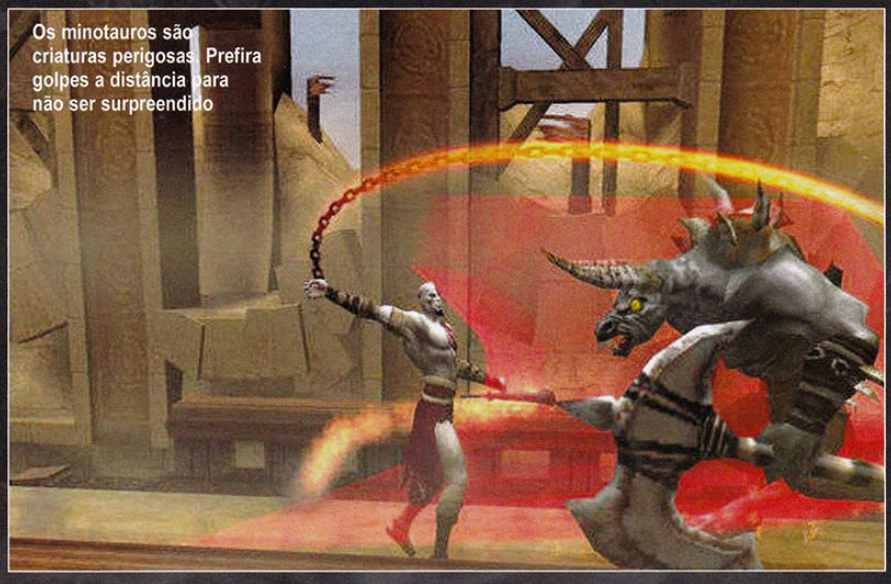
Momento de rara solidão. Dificilmente Kratos fica assim, tranquilo, sem dezenas de inimigos por perto.

esferas. Cada inimigo morto em uma esfera acende uma chama azulada. Acenda quatro chamas em cada uma das esferas para finalizar o sacrifício e abrir a porta. Entre e escale a área à direita para pegar um Phoenix feather. No primeiro andar do labirinto, seja rápido para eliminar as medusas nos corredores fechados e suba pelo elevador. Para conseguir escapar do segundo andar é obrigatório matar todas as criaturas. Vá ao local onde há uma rocha esmagadora e espere ela se afastar para entrar e pular sobre ela. Use a tempestade elétrica para destruir um inimigo oculto na passagem bloqueada abaixo e abrir a saída adiante.

Pise no botão para erguer a estátua de Hades e mergulhe até a base da estátua para encontrar uma alavanca. Puxe-a para ativar um facho de luz na boca da estátua, suba e gire a cabeça de Hades para apontar a luz para a sala no topo da escadaria. A seguir, entre no templo e desvie das bolas incandescentes. Se quiser arriscar, há um Phoenix Feather no final do corredor. Entre todas as portas, apenas a terceira do lado esquerdo é a saída. Espere as bolas passarem e abra-a rapidamente.

Na caverna, siga primeiro pela direita para eliminar os arqueiros e depois volte pela esquerda. Vá pela corda e enfrente dezenas de monstros na arena. Mais à frente está a passagem para a área superior do templo. Equilibre-se pela trilha estreita e use o pulo duplo para evitar as lâminas. Após contornar a primeira armadilha, siga pela direita para encontrar um Phoenix Feather. Na terceira armadilha de lâminas, há uma haste vazia. Pule sobre ela e escale a escada no centro. Suba ao topo e desça pendurado pela corda, depois gire o mecanismo e desça para voltar ao início do templo.

É hora de enfrentar um gigantesco



Os minotauros são criaturas perigosas. Prefira golpes a distância para não ser surpreendido

minotauro. Fique no térreo e ataque-o com combos e tempestades elétricas. Quando ele se encolher, aperte ● para subir em suas costas e repita os comandos no analógico esquerdo para enfiar a fuça do monstro no chão. Enquanto ele estiver baqueado, suba a escada e acione a alavanca para acertar uma tora no monstro. Repita o processo até destruir a armadura do minotauro, a seguir ative sua fúria (L3 + R3) para atacá-lo com combos insanos. Abuse das tempestades elétricas. Quando a barra de energia da criatura ficar no final e ele hesitar, ative a alavanca para desferir o golpe final.

Passe pelo buraco que o minotauro abriu no portão, derrube a tampa do caixão e arranque a cabeça do cadáver (The Architect's Son's Head). Volte até o anel principal. No caminho, Kratos recebe a magia Army of Hades. Volte nadando até o anel principal e use a cabeça na porta submersa para drenar a água. Gire o maior dos anéis, até revelar uma porta dourada e use as duas Muse of Key para abri-la. Você vai ganhar um nível extra de magia e energia, além de diversas barras de almas. Para finalizar os enigmas dos Anéis de Pandora, gire o primeiro anel até liberar o corredor do pequeno lago (o local onde há um ponto de save), depois gire o segundo e terceiro círculos para alinhar suas passagens com o corredor do primeiro. Volte pelo corredor e gire as manivelas perto do ponto de save para montar a jóia da estátua e emitir um facho de luz. O facho deve atingir a jóia no terceiro círculo para erguer a estátua central. Suba pelo elevador até o topo da montanha.

THE CLIFFS OF MADDNESS

Atravesse a ponte. À direita há uma caverna secreta com muitos Orbs. Escale as plataformas, siga pela corda para chegar ao elevador e suba até o Checkpoint. Você pode subir pela escada ou entrar na caverna à direita. Escolha a caverna. Destrua todas as criaturas, suba pelo corredor e entre na gruta ao lado do save. Acione a alavanca e arraste rapidamente o bloco pelo corredor da esquerda. Suba no bloco e pendure-se na passagem antes que as lances saiam pelos buracos no chão. Pegue o Phoenix Feather e pendure-se na vegetação, depois pegue o Necklace of Aphrodite, saia da caverna e fique sobre o peso para descer.

Entre na caverna sinalizada por dois olhos vermelhos, acerte os arqueiros com trovões de Zeus e pule na plataforma. Gire a manivela para mover as pontes, mas não as alinhe. É preciso passar um pouco do ponto para que sobre tempo para correr e pular. Continue a escalada até encontrar duas estátuas e use o Necklace no busto de olhos vermelhos. Encontre o caminho oculto à direita para chegar a baús repletos de Orbs, depois desça pela escada perto das duas estátuas e atravesse a ponte de pedra.

Desça pendurado pela corda e entre na caverna. Para resolver o enigma você deve puxar as peças rochosas e montá-las junto a grade como em um jogo de Tetris. Coloque as peças que precisam ser giradas no centro e mova a manivela. Siga o esquema

A fúria do espartano é a única esperança de Athena para salvar sua cidade

Quem vê Kratos andando assim, calminho, não imagina do que ele é capaz

mostrado na ilustração abaixo para montar o quebra-cabeça e coletar o Necklace of Hera.

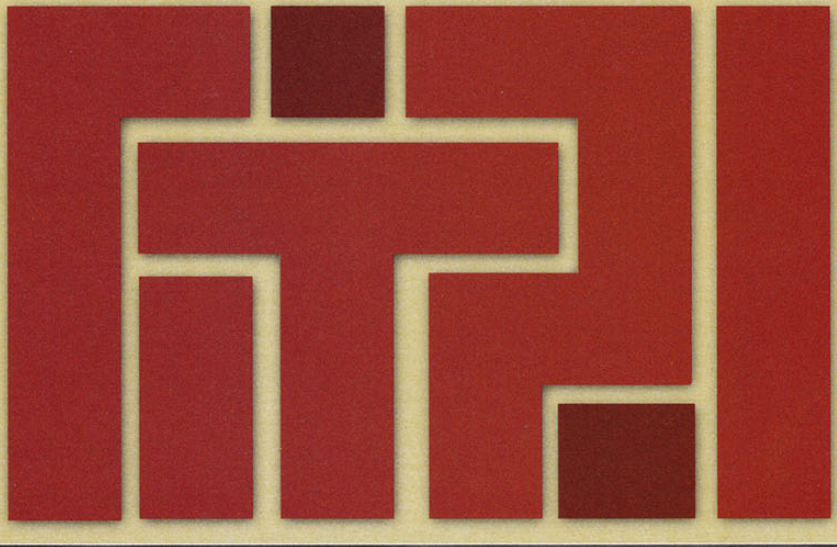
Depois de resolver o enigma, volte, suba pela escada e escale todo o rochedo. Siga até o topo para encontrar mais uma Phoenix Feather. Desça e contorne toda a área para baixo, seguindo sempre à direita para descer em um local perto da ponte de pedra. Use o Necklace of Hera no busto de olhos verdes para ativar as plataformas movediças e use-as para continuar a escalada. Pule nas cordas e suba pelo elevador.

THE ARCHITECT'S TOMB

Ignore o botão no chão. Espere as serras passarem e pule nas plataformas para chegar à tumba. Abra o portão à direita, suba e detone cérebros e trolls. À direita há um Phoenix Feather. Suba pela escada central, gire o guindaste e deixe sua carga na área rachada, no chão. Vá até a ponta da máquina e acione a alavanca para abrir um buraco com peso, depois suspenda-o, mova o guindaste e derrube-o sobre o botão perto do portão. Desça, puxe a estátua à esquerda, derrube-a no buraco e coloque-a sobre o botão. Volte pelas plataformas do fosso, pise no botão e corra para entrar a tempo na tumba. Arranque a cabeça do arquiteto e use-a na parede.

Prepare-se para um dos piores momentos do game: dezenas de harpias e arqueiros em uma sala repleta de esteiras e armadilhas esmagadoras nos cantos. Nunca pare nas plataformas ou você será vítima de uma armadilha fatal. Use tempestades elétricas, aproveite o longo alcance da Athena's Blades e pule ou role para não ser levado pela esteira. Se sobreviver a este desafio, as portas para a Caixa de Pandora se abrirão. Empurre o artefato mágico até a saída e assista o vídeo.

Solução para o quebra-cabeça da área The Cliffs of Maddness



THE PATH OF HADES

A primeira etapa do inferno é composta por diversas plataformas: pule com cuidado e procure por baús antes de seguir para a próxima etapa. O labirinto de eixos laminados pode ser letal se você for apressado. Observe o movimento das lâminas e passe, equilibrando-se quando for seguro. Na terceira etapa, evoque o exército infernal (Army of Hades) para caçar os arqueiros e facilitar sua passagem pelas plataformas voadoras. A saída fica à esquerda. Mais à frente, será necessário escalar cilindros repletos de lâminas. Fique parado nos pontos seguros e pule para ganhar impulso e passar pelas brechas sem perder tempo. Na última etapa, acabe com todos os inimigos para criar plataformas até a saída. Suba pela corda para voltar a Atenas e siga os caminhos já conhecidos para chegar à área do confronto final.

TEMPLE OF ORACLE

O ápice do game finalmente chegou: a batalha contra Ares, o deus da guerra. Usando o poder da Caixa de Pandora, Kratos torna-se um gigante para enfrentar seu oponente. Use a horda demoníaca de Army of Hades e ataque com combos extensos para causar grande dano e sugar Orbs de magia e energia do deus furioso. Abuse da defesa para evitar os ataques com martelo e o sopro de lava da divindade, e não se esqueça de rolar para escapar dos ataques múltiplos dele.

A segunda etapa do confronto pode ser um verdadeiro inferno se você não usar alguns esquemas específicos. Sua meta é proteger as projeções espirituais da esposa e filha de Kratos de dezenas de cópias do próprio guerreiro. Você pode escolher entre os golpes giratórios para empurrar os falsos Kratos para o abismo ou os agarrões com a Athena's Blades. Cada agarrão destrói um inimigo. Use também as hordas de Hades e tempestades elétricas durante a fúria dos deuses para devastar vários inimigos ao mesmo tempo. Quando a energia de sua família estiver baixa, aperte ● para abraçá-los e passar a sua força para eles.

Após vencer o desafio de resistência e força de vontade, Kratos parte para o confronto final contra Ares, usando a arma Blade of the Gods. Você deve se preocupar muito com defesa nesta luta, já que sempre que sofrer danos, Ares recupera sua energia. A vantagem é que você também se recupera ao acertá-lo. Ataque quando ele der uma brecha e defenda-se do contra-ataque. Não se esqueça de soltar alguns combos com ●. Para escapar dos pilares, fique nas laterais e role. Após vencer Ares, Kratos tenta o suicídio para se livrar do sentimento de culpa pelos seus pecados, mas é impedido pelos deuses. O guerreiro é enviado ao Olimpo, onde ocupa o lugar de Ares como deus da guerra. Antes de sentar no trono e finalizar o game, porém, destrua as estátuas de Ares e do minotauro com o ataque Lance of the Furies para descobrir uma surpresa especial.

Finalmente o confronto com Ares. O tamanho dele é de meter medo.

RDK Mastergames
www.rdkmastergames.com
Preços especiais para lojistas!
Assistência Técnica especializada
Compre um Play 2 e ganhe uma bolsa (PS2)
Jogos e acessórios originais para vídeo games
Compra, venda e troca de novos e usados.
Rua Santa Efigênia, 364 Loja: 228 - Centro- SP - Tel: (11) 3362-9166
Rua Santa Efigênia, 399 Loja: 33 - Centro - SP Tel: (11) 3361-8986
Rua Aurora, 178 Loja: 06 - Centro - SP - Tel: (11) 3333-6691

Challenge of Gods

Um modo feito só para os corajosos. O lance aqui é superar dez arenas repletas de desafios. Não basta habilidade, precisa de muita paciência

DESAFIO 1

Derrube oito soldados da plataforma. Não vale matar nenhum deles, o objetivo e empurrá-los, até eles caiam. Use o botão ● para empurrá-los. Quando muitos inimigos estiverem cercando Kratos, corra para o lado oposto ou use as esquivas.

DESAFIO 2

Acabe com todos os inimigos das quatro plataformas antes que o tempo termine. Tome cuidado com os arqueiros que estão nas pedras menores, eles costumam acertar Kratos bem na hora do pulo.

DESAFIO 3

Destrua todos os vasos da arena antes que o tempo termine. Aqui não existe muito segredo. Corra para acabar com os vasos, use movimentos simples, para não perder tempo com firulas.

DESAFIO 4

Acabe com quatro inimigos gigantes sem eliminar nenhum soldado. O esquema é usar o golpe com o L1 + ✖ para jogar o inimigo para cima e acabar com ele. Repita o procedimento até eliminar todos.

DESAFIO 5

Paciência. Esse é o melhor ingrediente. Jogue várias vezes o desafio para pegar o tempo correto que cada flecha leva até o alvo. Você precisa derrubar todos os soldados dourados, sem acertar os humanos.

DESAFIO 6

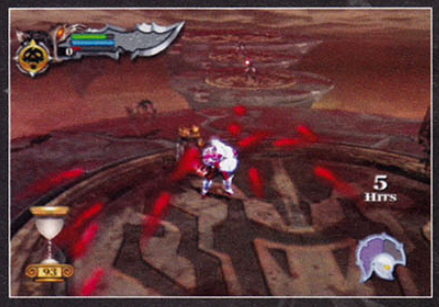
Pule de plataforma em plataforma o mais rápido possível. Quando você pular em uma nova plataforma onde estive um arqueiro, aperte o R1 para derrubá-lo. Siga em frente e na última dê golpes múltiplos para derrubar todos inimigos.

DESAFIO 7

Derrote todos inimigos sem tomar nenhum golpe. Use o L1 + ● para provocar um terremoto. Desta maneira tente derrubar a maioria dos inimigos pelas laterais da arena.

DESAFIO 8

Normalmente é aqui que todo mundo desiste. São mais de vinte minutos de ataques inimigos sem parar. Neste desafio o que manda é a habilidade. Use os golpes mais poderosos e sempre dê prioridade para acertar as medusas. Parece impossível, mas com muita paciência a onda de inimigos termina.



DESAFIO 9

Use todas as magias que você possuir para eliminar os quatro ciclopes que descem nessa arena. Ignore os inimigos menores e concentre seus ataques nos grandalhões. Você precisa acabar com todos antes do final do tempo.

DESAFIO 10

Pule para a plataforma ao fundo e acabe com os inimigos para fazer a arena chegar até o ponto mais alto. Cuidado para não cair, mantenha o dedo no botão de pulo.

Quando um dos poderes estiver disponível use-o sem dó

PlayStation®

GOD OF WAR II

Dicas e Truques
PlayStation®

SÓ PARA QUEM CURTE PLAYSTATION

EDITORA 20 Anos EUROPA

Já nas bancas!

Se preferir, compre pelo telefone 0800 55 76 67 ou no site www.europanet.com.br

>> por Leandro Rodrigues

God of War

O segundo game da série está ainda melhor. Neste detonado, revelamos todos os segredos

Com a chegada da nova geração, muitos decretaram a morte prematura do PlayStation 2. Tolos. O melhor jogo do PS2 acabou de sair.

God of War 2 reúne todos os elementos de um grande sucesso, a começar pelo enredo. No primeiro jogo, Kratos fez um acordo com Ares, o deus da guerra. Mas além de quebrar o trato, matou a divindade e tomou seu trono no Olimpo. No novo jogo, Zeus, o deus dos deuses, expulsa Kratos de seu lugar de destaque. Para piorar ele ainda sobre uma dura traição, quando Zeus finge ajudá-lo e na verdade retira todos os seus poderes, deixando o espartano novamente como um mortal.

Kratos começa então uma escalada contra o Colossus até recuperar seus poderes, mas Zeus interfere mais uma vez e desce dos céus para tomar novamente os poderes. Como último ato o senhor do Olimpo oferece uma escolha ao nosso anti-herói: se ajoelhar, implorar misericórdia, se tornando seu servo ou morrer. Claro que ele não aceita a oferta e é enviado mais uma vez para o mundo dos mortos. Quem o salva desta vez é Gaia, uma das mais antigas divindades do mundo. Ela está aliada com os titãs, que Zeus condenou ao Tártaro. Ela vê em Kratos uma ótima oportunidade de vingança e ajuda ele a voltar do mundo dos mortos a bordo do cavaldo alado Pégaso, com a tarefa de encontrar as irmãs do destino e reverter os acontecimentos e acabar de uma vez com Zeus.

No jogo os gráficos são um espetáculo à parte. Efeitos de iluminação de cair o queixo, cenários grandiosos e repletos de detalhes e chefes colossais. E tudo rola sem nenhuma queda de velocidade. Incrível! A trilha sonora é de arrepiar. Em algumas batalhas, ela cria uma tensão forte que envolve o jogador por completo. A movimentação está ainda melhor do que no primeiro jogo. Além dos combos espetaculares, você agora pode trocar de arma ou selecionar magias em tempo real, sem usar os menus.

Praticamente tudo é perfeito no jogo, o único problema é a curta duração, mas provavelmente se *God of War 2* tivesse 50 horas de jogo, ainda seria pouco.

Kratos, com a ajuda dos Titãs, retorna do inferno para buscar sua vincança contra Zeus e outros deuses

FICHA TÉCNICA

- **Produtora:** Sony Studios Santa Monica
- **Distribuidora:** Sony
- **Tipo:** Ação
- **Jogadores:** 1
- **Ponto Forte:** A jogabilidade continua show
- **Ponto Fraco:** Termina muito, muito rápido

Roteiro

RHODES

Dentro da primeira sala, aproveite para descobrir as possibilidades de combos e golpes disponíveis no momento: você está com armas e poderes do final do primeiro jogo. Acabe com os inimigos e abra o portão. Siga até o final do corredor, mas tome cuidado com a mão do Colossus. Entre na passagem do lado esquerdo. Nesta sala, suba a escada e saia pela sacada.

COLOSSUS - ROUND 1

Nessa batalha, ele usa três tipos de ataque. O primeiro é um tapa frontal no meio da tela: use a esquiva com o analógico direito para escapar. Aproveite esse momento para desferir vários ataques na mão dele. Quando ele encher a mão de inimigos, fuja para não ser pego por algum "objeto não-identificado".

Repita todo procedimento até os olhos do inimigo se apagarem. Suba no muro do lado esquerdo o aperte R1 para lançar uma pedra no Colosso. Do lado do mecanismo, há um baú com orbs verdes. Use novamente o R1 para subir na balista e ● para esticá-la. Pule no inimigo e repita a seqüência de botões que aparece na tela.

RHODES BATHHOUSE

Depois de cair em uma espécie de piscina, suba à superfície e colete os orbs atrás dos biombos (um deles tem um minigame com duas mulheres: tenha juízo!). Volte e desça pelo duto de água. No meio do caminho há uma grade, aperte e segure o R1 para destruí-la. Suba a escada do lado direito e salve o jogo apertando R1 no feixe de luz dourada.

Acione a alavanca e aperte o R1 para usar como suporte os caixotes que aparecem. Finalize com um pulo duplo para chegar ao outro lado, escale as paredes e abra o portão. Do lado de fora, acabe com os inimigos e suba a escada. O Colosso vai tentar pisar em você, use o ● para escapar e suba pela parede do lado esquerdo.

COLOSSUS - ROUND 2

Use a esquiva com o analógico direito para fugir dos golpes frontais. Nesse momento, ele deixa o punho dando sopa. Aproveite e desça o sarrafo. Quando ele andar para trás, significa que está preparando um golpe com os dois punhos. Esquive-se e repita o processo até ele cair apoiado sobre o punho, no fundo da tela. Use o gancho para chegar ao outro lado, aperte ● para subir no monstrengo e, em seguida, repita a seqüência de botões da tela.

Pulando de volta para o chão, você deve repetir o mesmo procedimento que adotou até agora. Quando fizer o segundo risco no rosto da estátua, ela vai agarrar você. Seja rápido e aperte L1 e R1 alternadamente para não ser esmagado.

RHODES PALACE

Abra o portão no alto, vire na primeira à direita, salve o jogo e vire para o lado direito. Passe o corredor, use R1 para agarrar a estátua do lado esquerdo e empurre-a até a frente do portão. Aperte e segure ✖ para

A Cronos Rage é a magia de maior alcance no jogo e o melhor, você começa com ela

chutar a estátua para o outro lado e role para passar pelo portão. Antes de usar o dispositivo de pressão, puxe a estátua para o lado direito. No novo corredor, vire à esquerda e pegue no alto a Urn of Gaia. Volte e deixe a estátua em cima do dispositivo de pressão.

Elimine os inimigos do corredor da esquerda, dê preferência aos arqueiros junto à porta. Suba no elevador do lado direito e acione a alavanca. Ao chegar à janela, acerte o olho do Colosso e desça.

EASTERN RAMPARTS

Zeus oferece a Blade of Olympus para você e dá uma explicação suspeita sobre o motivo dessa ajuda. Suba a escada do lado direito e use ✖ para subir nos beirais do lado direito. Avance pela passarela e, novamente, tome cuidado com os arqueiros. Use R1 para abrir o portão, quebre a janela e siga pela passarela.

Caso seja atingido por um dos arqueiros, elimine todo mundo, volte e pegue a escada do lado direito. Passe pelas vigas, salve o jogo e suba a escada.

Desça pela corrente, elimine os inimigos e levante o portão. Desça, corra pela ponte e se prepare para o terceiro e último confronto com o Colosso.

COLOSSUS - ROUND FINAL

Tome cuidado com os riscos azuis que ele faz no chão. Corra até o fundo da tela, fique em frente à mão dourada e use R1 para girar e atacar o Colosso. Volte e tente tirar a espada, apertando e segurando o botão R1. Essa ação vai fazer com que sua arma desapareça.

Aproxime-se do Colosso e solte o especial (segure L2 e aperte ● várias vezes). Quando o Colosso ficar parado novamente, tente tirar a espada outra vez. O efeito é colateral mais uma vez e você perde sua barra de magia.

Agora fique do lado esquerdo da espada para que o Colosso tente acertar um golpe com as duas mãos ao mesmo tempo. Pule para escapar do impacto provocado por esse movimento e, em seguida, acerte golpes simples com ■. Assim que o Colosso ficar fraco e retire a espada de vez.

Com a nova arma em mãos, acerte golpes no braço do gigante e segure L1 para se defender do ataque. Quando o simbolo aparecer na tela, aperte o botão para jogar a espada e entrar no gigante.

COLOSSUS INTERIOR

Suba dois lances pelas passarelas, acabando com os inimigos e pulando os buracos. Depois de pular a viga azul, vire na passagem do lado esquerdo e use R1 para acertar a coluna azul. Continue subindo e use a grade da parede para se locomover. Assim que descer da parede, tome cuidado pois um bloco cai e destrói o chão. Suba na corda e atravesse para o outro lado. Continue subindo e entre na passagem da esquerda. Vá em direção à coluna do centro, quebre as correntes e use R1 para destruir essa parte da coluna. Volte e continue subindo.

Ao chegar à terceira coluna, dê a volta por ela, quebre as correntes e, mais uma vez, use R1 para fincar a espada na coluna. Suba pela corda mostrada na animação. Retorne à plataforma e continue subindo. Use a escada e acione a alavanca. Desça e acerte o pêndulo.

Suba novamente e use outra vez a alavanca para levantar o pêndulo. Suba na corda, aproveite o momento em que o raio é desviado e passe. Suba e acerte a coluna mais uma vez. Quando o cenário começar a desabar, desça e pule pela boca do Colossus.

THE WRATH OF OLYMPUS

Zeus, em sua forma humana, vai aparecer e falar um monte na sua orelha. Depois, ainda o desafia para uma briga. Você pode até tetar, mas não importa o que você faça, Kratos morrerá, com um forte golpe de misericórdia que Zeus vai soltar sem dó.

TYPHON'S DOMAIN

Você precisa subir para escapar do inferno. Acabe com as mãos e suba o mais rápido possível. Vire para a direita e pule. Continue subindo até chegar ao Olimpo novamente. Fale com o espartano caido, salve o jogo e suba no Pégaso.

THE BURNING HORSE

Em cima do cavalo alado, você deve correr atrás de todos os inimigos. Acerte vários combos com ■ e, quando aparecer o simbolo ● na tela, pule no bicho e derrube todos os adversários, um por um. No último, de qualquer maneira você é derrubado, não adianta chorar. Movimente o analógico esquerdo de um lado, para o outro, rapidamente até voltar a estabilizar sua montaria. Depois da animação o cavalo fica preso e você deve segue a pé.

THE LAIR OF THE TITAN

Depois de sobrevoar o local, desça eliminando os inimigos. No canto esquerdo inferior, há um baú com um Gorgon Eye. Suba novamente e golpeie os dedos do Titã para abrir caminho.

Use as paredes azuis para chegar à área mais baixa. Acabe com os inimigos que estão no caminho, mas tome cuidado para não ser agarrado. Se isso acontecer, movimente o analógico esquerdo para os lados para se desvencilhar.

THE HAND CAVERN

Vá até o fundo da caverna e derrote o Minotauro. Continue em frente, destrua a grade que está nas cordas e desça. Siga para a área externa e derrote mais minotauros, mas não se esqueça de destruir as plataformas de madeira. Essa é a única maneira de escalar a montanha; se você não fizer isso, os inimigos não vão parar de surgir.

Suba as montanhas, desça pela corrente e você encontrará Prometeu, que é mantido prisioneiro. Depois da conversa, acerte-o. Quando ele ficar preso sobre o fogo, desça pela corrente que apareceu. Continue em frente e use as paredes para chegar ao próximo save point.

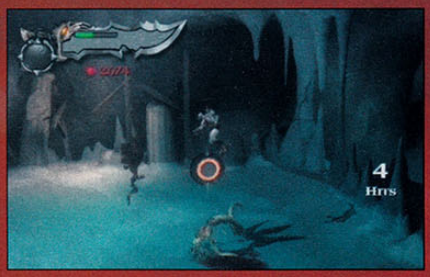
FIRE OF OLYMPUS

No final da passagem, há um baú com um Gorgon Eye. Escale a parede, entre na montanha e use o gancho para chegar ao outro lado. Para pegar o baú atrás das grades, desça pela corrente e suba pelo gancho para liberar o portão. No baú você encontra uma Phoenix Fheater.

Siga até o final da caverna para enfrentar as medusas. Acerte golpes simples com ■. Quando as damas de cobras na cabeça cairem, aperte ● para subir em cima delas. Depois, execute os comandos que aparecem na tela. Use a

esquiva com o analógico direito para escapar dos raios verdes que elas lançam.

Se for transformado em pedra, movimente o analógico esquerdo para os dois lados e em hipótese alguma pule perto delas. Quebre a parede que foi liberada, siga pela passagem, pegue os dois baús e salve o jogo.



TYPHON'S CAVERN

Você está de frente para o titã: tome cuidado pois ele solta um bafo frio e forte que pode lhe derrubar. Use os elementos da tela para se esconder e evitar a queda até chegar à área circular. Golpeie a viga do lado direito e aperte R1 seguido de ● para derrubá-la. Suba pela nova passagem e aperte R1 para golpear os olhos do titã e ganhar a Typhon´s Bane. Segure L2 para selecionar a nova arma e acerte alguns tiros no olho do titã.

Desça de volta e os caminhos estarão bloqueados. Acabe com os inimigos e use o arco para acertar os que estão no fundo da tela. Suba pela passagem do lado esquerdo. Acabe com os inimigos e abra os baús; em um deles há uma Phoenix Feather. Volte e acerte uma flecha no gancho do lado direito e nos inimigos ao fundo. Use os ganchos para chegar ao outro lado e faço o caminho de volta até onde estava Prometeu.

FREEING PROMETHEUS

Assim que sair da caverna, use o arco para destruir a grade à direita. Pule a ponte e pegue o Gorgon Eye. Volte e continue rumo a Prometeu. Ao chegar aonde ele está, use seu arco para derrubá-lo na fogueira e ganhar a habilidade Rage of the Titans. Acabe com os inimigos que aparecem.

Use o arco para acertar a estrutura de madeira e suba pela corrente da plataforma que caiu. Antes de seguir pela corrente que está na horizontal, suba pela parede ao fundo e siga para a esquerda. Entre na caverna e pegue a Phoenix Feather.

Siga pelo caminho da direita e atravesse outra corrente. Desta vez, inimigos vão tentar derrubá-lo. Use ● para fazer o mesmo com eles. Desça para o local baixo e abra o baú com Titan Orbs. Use o poder Rage of the Titans para abrir a porta.

THE RETURN

Faça a escalada de volta. Ao chegar à mão do titã, acerte vários golpes simples para recarregar a barra da Rage of the Tirans. Ative-a quando estiver cheia e acerte todos os dedos do gigante para liberar Pégaso.

THE TEMPLE OF LAHKESIS

Mais uma batalha "a bordo" de Pégaso. Enfrente os grifos e tome cuidado: alguns são montados por soldados. No final, você tem um confronto com o líder dos grifos, que logicamente é mais forte. Acerte vários golpes, pule em cima dele e aperte os botões corretos para cair no templo.

THE CLIMB

Suba a parede e, assim que chegar à terra firme, vire para a esquerda. Há dois baús desse lado e um deles possui uma Phoenix Feather. Volte e pegue o caminho da direita para salvar o jogo.

Suba a escada e use o teto para continuar subindo. Acabe com o soldados e dê prosseguimento à escalada usando a escada do lado direito. No alto, muitos cachorros vão cercá-lo: use o poder Rage of the Titans e acabe com todos.

Acerte os corpos pendurados por correntes para que um deles caia. Pegue-o e use a alavanca para descer ao templo. Lá dentro, solte o corpo em cima do dispositivo do chão para abrir o primeiro portão. Puxe a alavanca até o final para abrir o segundo. Passe rolando para chegar a nova área e chute a ponte.

CERBERUS

Do lado direito da ponte, você encontra um Gorgon Eye. Volte e pegue o caminho da esquerda. Quando o chão começar a desmoronar, role e passe para o outro lado. Suba perto das vigas e desça para enfrentar o cachorro de três cabeças.

O confronto é relativamente fácil. Primeiro, elimine os cachorros menores. Em seguida, parta para o combate franco com o cachorrão. Fique atento: quando ele correr em sua direção, segure L1 para se defender do golpe e aproveite para contragolpear. Quando um símbolo aparecer em cima da cabeça dele, aperte o botão correto várias vezes para arrancar a primeira cabeça.

Repita o procedimento com a segunda cabeça. Nesse momento, sua barra de poder deve estar cheia. Use o Rage of the Titans para acabar com a terceira e última cabeça sem dificuldades. Com o inimigo morto, destrua as três estátuas que estão ao fundo e uma delas revelará um pedestal. Puxe-o e coloque-o no encaixe da parede. Suba, pegue o baú e salve o jogo.

THE SIREN'S SONG

Pegue o caminho da esquerda. Desça pela parede e suba a escada que está entre os baús. Use o teto para chegar à outra extremidade da ponte, acabe com os arqueiros e com os cachorros, pule para o outro lado e suba pela parede quebrada.

Acabe com os soldados e puxe a alavanca no final do corredor. Lá embaixo, no salão circular, você encontra as Sirens, mulheres que cantam tão alto que conseguem desnortear Kratos. Sempre que elas começarem a ficar azuladas, esquive para os lados. Depois, dê um contragolpe e finalize com o botão que aparece. Derrote três delas para abrir a porta. Antes de sair, suba na plataforma ao lado da corrente gigante e depois use a corrente para chegar ao alto. Atravesse pelo teto e pegue o Gorgon Eye. Volte, passe pela porta e salve.

THE STEEDS OF TIME THESEUS

Atravesse a ponte formada pela corrente gigante. Suba pela parede e nem tente mexer na porta pois você ainda não tem a chave. Vá para o lado esquerdo e acione a alavanca para baixar a corda. Use-a para chegar ao outro lado e enfrentar Teseu.

Ele parece um senhor pacato, mas dá um bocado de trabalho. Acerte combos com golpes simples, usando ■. Quando ele levantar a arma, use a esquiva para as laterais. Mantenha o processo, até ele acender o cajado.

Se Teseu segurá-lo, faça o movimento apresentado para ativar o contra-ataque. Se ele levantar o cajado com as duas mãos, significa

que vai lançar algumas vigas de gelo. Escape usando a esquiva para o lado oposto ao ataque. Quando ele subir, use o arco para acertá-lo.

Mate os minotauros que aparecem para recuperar energia e magia. Assim que estiver sozinho, mande flechas para cima de Teseu. Quando ele perder o equilíbrio, pressione o botão indicado e acompanhe o desfecho para adquirir a chave Horse Keeper's Key.

HOLDING THE REINS

Entre e suba por uma das laterais. No telhado, suba ao nível mais alto e use a corda para chegar ao outro lado. Use a chave para abrir a porta e o compartimento no altar ao fundo para ganhar o poder Cronos' Rage.

Agora, para dar um tremendo choque nos inimigos, é só segurar L2 e apertar o direcional para a direita. Acabe com os soldados e suba. Abra o baú do canto direito que possui uma Phoenix Feather. Salve o jogo e siga para o outro lado.

UNLOCKING THE BLINDERS

Você está em frente a quatro alavancas coloridas e precisa girar cada uma delas e correr até o local que foi aberto para desativar o sistema. Comece com a verde: gire e corra para a esquerda. Depois, desça a escada em frente e pegue o Gorgon Eye.

Siga para a alavanca vermelha, corra para o lado direito e desligue o vermelho. Volte e repita o procedimento com as outras duas. Volte ao centro e use R1 para levantar a plataforma. Execute os movimentos para chicotear os cavalos. Faça o caminho de volta para o templo, passando pela corrente gigante.

RETURN TO THE TEMPLE

Escale a parede, destrua as pedras que estão no caminho e salve o jogo no final do corredor. Suba pelas pedras na sala cheia de água, vire para a esquerda e escale a nova parede. Na parte mais alta, também do lado esquerdo, você encontra um Gorgon Eye.

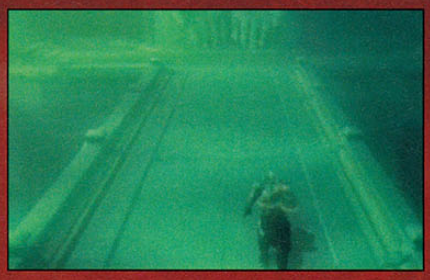
Desça. Antes de seguir pela esquerda, desça pela parede da direita e você vai encontrar uma parede rachada. Acerte alguns golpes e pegue a Phoenix Feather. Suba, pegue o caminho da esquerda e abra o portão para entrar no templo.

Os olhos dos ciclopes são raros. Colete 20 deles para liberar extras

HEAD-SCRATCHER

Ainda não é possivel usar o instrumento de pressão. Pule para uma das laterais e ande para trás. Abra os baús com Phoenix Feather e Gorgon Eye. Puxe o chafariz do meio da água e pule no duto.

Quebre a parede com R1 e suba à superfície. Pegue o Amulet of the Fates na



estátua; ele permite que você desacelere o tempo apertando R1 + L1. Volte pelo duto, pise no dispositivo e acione o novo poder. Suba nas plataformas.

Pise no instrumento de pressão. Use o poder novamente, suba na mão da estátua ao fundo e destrua sua cabeça. Desça e pegue a Phoenix Feather do lado esquerdo. Saia pela janela e tome cuidado com os inimigos que parecem fantasmas. Existem montes deles por aqui. Acerte seus golpes e, quando eles entrarem no subsolo, mantenha o botão de defesa apertado.

THE GREEN SHIELD

Do lado direito dessa plataforma há um Gorgon Eye. Desça por uma das escadas e, na nova área, vários ciclopes vão atacá-lo. Abuse das esquivas para escapar.
Combos rápidos são a melhor solução para não ficar muito tempo ao alcance das mãos dos monstrengos.

Depois de matá-los, suba nas escadas que foram liberadas ao fundo do cenário. Vá para o canto esquerdo e puxe a estátua até que ela obstrua o raio que sai do olho esquerdo. Vá para o lado direito, acione a alavanca e empurre a nova estátua para cima da plataforma que acabou de descer. Acione novamente a alavanca e use o pulo duplo para subir até ela. Chute-a para o lado oposto e posicione a estátua no local correto. Desça e continue até o local para salvar o jogo.

EURYALE'S TEMPLE

THE BOG OF THE FORGOTTEN BARBARIAN KING

Com Kratos preso ao cavalo, execute a seqüência de botões para não se estatelar no caminho. Ao chegar à arena, ande em circulos e use as flechas de seu arco para acertar o rei de longe. Quando sua magia terminar, fique no centro do circulo e acerte combos a distância.

Assim que o botão aparecer em cima dele, aperte-o rapidamente para derrubar o cavalo. Seu inimigo está a pé, mas não sozinho: ele invoca ajudantes, e eles são a chave para a vitória. Acerte vários golpes até que eles caiam. Isso vai render orbs de magia. Aproveite e solte mais flechas no barbudo.

Por último, o rei fica gigante. Volte a andar em circulos e acerte golpes rápidos. Use a esquiva para escapar dos golpes de machado. Sempre que tiver um pouco de magia, mande flechas no grandão e ele irá diminuir de tamanho.

Quando o simbolo aparecer, aperte o botão indicado e continue a seqüência para roubar o machado. Acerte alguns golpes com ele e tudo estará terminado.

THE TEMPLE OF EURYALE

Siga para o lado direito do templo. Salve o jogo e continue em frente. Mexa no corpo caido e pegue a Euryale's Key. Volte e siga o caminho da esquerda. Depois de enfrentar os esqueletos, abra o portão ao fundo. Assim que passar pelo portão do lado direito, você encontra um Gorgon Eye.

THE RUINS OF THE FORGOTTEN

Hora de enfrentar um ciclope que está sendo guiado por um soldado. A primeira coisa a fazer é se livrar dessa peste. Chegue perto do gigante e aperte ● para agarrar o monstro com sua arma. Gire o analógico esquerdo no sentido indicado para derrubá-lo e solte o máximo possivel de golpes. Repita o procedimento até acabar com ele.

Agora, só com o ciclope, desfira golpes simples e, assim que possivel, use a Rage of the Titans. Quando o botão aparecer, faça a seqüência completa para retirar o olho dele. O problema é que, assim que você termina de matar um, outro aparece. Evite isso eliminando os inimigos pequenos que usam a corneta para chamar reforços.

INTO THE RUINS

Atravesse os corredores e passe pelos pilares que levam às cavernas. Desça e destrua as

pedras no centro da tela. Use o R1 para chegar ao outro lado e passe pela seqüência de ganchos.

No meio do caminho, suba na plataforma do lado direito. Use o cipó para chegar ao outro lado e pegar o Gorgon Eye. Desça e siga até o fundo. Destrua os pilares e derrube os arqueiros. Aperte R1 para agarrar o pilar central e, em seguida, alterne R1 e L1. Elimine os inimigos e suba pelo que sobrou da estrutura.

BODIES IN THE WATER

A primeira coisa a fazer na sala circular é pegar os baús no canto superior direito. Equipe seu arco e acerte três tiros bem no local que brilha em azul. Suba até lá, usando o R1, abra os baús e pegue mais um Gorgon Eye.

Desça e acione uma alavanca para liberar o portão do lado esquerdo. Quebre a parede no fundo dessa cela e uma pequena passagem de água vai se revelar. Pegue o corpo, jogue na água e corra para o lado oposto da sala.

Pule a grade, destrua a parede e espere o corpo aparecer por ali. Pegue-o e coloque-o em cima do dispositivo de pressão. Vá para o centro da sala e pise no segundo dispositivo. Corra e role para passar pelo portão e salvar o jogo.

BLOOD RIVER

Para atravessar o rio de sangue, você deve descer na primeira engrenagem e usar a alavanca, girando o analógico no sentido indicado. Elimine os minotauros que aparecem e continue girando. Pule para a segunda engrenagem e repita o procedimento. Quando alcançar a terceira, é só pular para terra firme.

No alto da montanha há um golem. Ele não é difícil, mas exige atenção. Fique bem perto e acerte vários golpes simples. Quando ele levantar os braços, corra no sentido oposto para escapar dos movimentos giratórios. Nesse momento, use o arco para acertar o golem de uma longa distância, mas tome cuidado pois ele joga pedras. Use a esquiva para escapar.

Use o R1 para agarrar o tronco da árvore e escalar o local. Continue pela parede e atravesse o cipó. Abra a porta do lado direito para que uma estátua do tempo apareça. Use o poder do tempo para diminuir a velocidade da roldana. Atravesse-a e siga para a direita.

Passe pelo corredor desviando dos feixes verdes, quebre a parede de madeira e use R1 para pular para o outro lado.

Quebre a estátua do meio e empurre a pedra. Desça pela passagem que se formou e você verá que já esteve nesse local. Empurre a pedra que está perto da grade para o lado esquerdo.

IMPORTANTE: Volte a esse local depois de pegar o Golden Fleece. Aperte o

botão L1 para desviar os feixes verdes e destruir as paredes. Com esse procedimento, você pode pegar a Urn of The Gorgons.

Aproveite que o prédio se inclinou, pegue a pedra que você jogou e empurre para o outro lado. Leve a primeira para a mesma posição e o prédio vai inclinar novamente. Use R1 para levantar e ● para derrubar a estrutura. Atravesse a ponte que se formou, use a parede para chegar ao lado esquerdo e destrua a árvore que está no caminho.

THE CAVE OF TORMENT

Dentro da caverna, fale com o soldado e enfrente outra medusa. Essa é mais rápida mas usa os mesmos ataques, lembre-se de não pular. Vá até o final do corredor e pegue a Phoenix Feather. Volte, pegue o soltado caído e solte-o em cima da esteira rolante, no meio do caminho, para destruir a roda. Termine a destruição e entre na sala para enfrentar outro cérbero.

CERBERUS II

Mais um inimigo em versão evoluída. Acerte combos no cachorrão e esquive para as laterais para desviar das investidas dele. Como este inimigo solta poderes de fogo, use a defesa para escapar. Continue com os combos e ele vai engolir o braço com o artefato que você quer. Continue com os golpes e recupere o Golden Fleece.

INTO THE TEMPLE OF EURYALE

Acione a alavanca do lado esquerdo da tela. Espere a porta lançar uma bola de fogo, defenda e o artefato que você acabou de pegar vai tratar da devolução e da destruição da porta. Siga para o lado direito e tome cuidado com a Medusa. Destrua a roldana do lado esquerdo e pegue o Gorgon Eye. Faça o caminho de volta até a entrada do local, onde você enfrentou um monte de esqueletos. Destrua a porta defendendo o raio verde, desça a escada e abra o portão. Lá dentro, acabe com os corpos petrificados e desça a escada de mão.

Acabe com os inimigos menores e concentre-se depois no minotauro gigante. Acerte combos e esquive-se para evitar tomar um golpe. Quando o simbolo aparecer, faça a seqüência para roubar a arma dele. Depois, gire o analógico no sentido indicado na tela para finalizar o adversário. Repita todo o procedimento com o segundo minotauro.

Siga pela porta que se abriu. Suba no elevador e gire até chegar ao fundo. Destrua a cara na parede e pegue a Phoenix Feather. Com o local sem nenhum inimigo vivo, suba no elevador

que está funcionando e ergue-o até a metade do caminho. Passe pelo vão que restou. Pule lá embaixo e escale o túnel do outro, que também subiu no mesmo nível do primeiro elevador. Salve o jogo e acabe com o inimigo. Vire à esquerda, suba pela parede, abra o baú e suba pela parede no canto esquerdo. Desvie das lâminas e desça do outro lado. Acione a alavanca e entre no túnel que se abriu. Passe rolando, acione a alavanca, volte e abra o portão rapidamente. Desça pela passagem aberta do lado esquerdo, mexa no livro com R1 e enfrente a irmã da Medusa.

Agora a batalha não é só no chão. A bordo de Pégasus, Kratos precisa eliminar todos os inimigos

Kratos não tem medo de ninguém. Quando a situação aperta, ele parte para cima com tudo. Azar de quem estiver no caminho

EURYALE

Ela é mais rápida que a Medusa e sempre que transformar você em pedra, vai tentar destrui-lo de alguma maneira, portanto, seja ligeiro e movimente o analógico esquerdo para voltar ao normal. O mais importante nessa batalha é acertar combos curtos e usar sempre a esquiva para escapar do raio petrificante. Se puder usar o Rage of the Titans e também o poder do arco, use sem dó.

Quando Euryale se agarrar nos pilares, concentre os golpes naquele que ela está e, se ela subir para perto do teto, fuja pois ela vai pular em cima de você. Continue o procedimento até que o pilar caia na cabeça dela. Repita tudo mais uma vez.

Por último, ela vai tentar acertar muitas vezes o rabo na sua cabeça. A melhor alternativa continua sendo a esquiva. Acerte combos, poderes e se possivel o Rage of the Titans. Finalize executando a seqüência que aparece. Use o novo poder Head of Eukyale em cinco soldados. Assim que o portão se abrir, passe por ele e salve do lado direitoda tela.

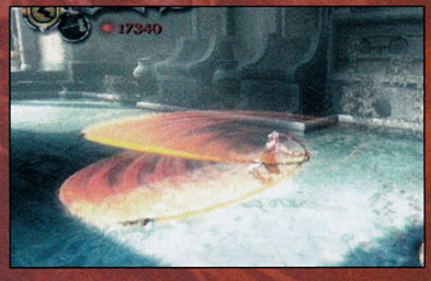
EURYALE'S DEFEAT

Um enorme quebra-cabeças se apresenta nesse momento: é preciso ativar cinco torres gigantes. A primeira está logo a sua frente. Use a alavanca para girar até a parte mais alta e fixar a torre. Pule para a plataforma em frente e puxe a alavanca. Use o poder do tempo, pule na água e passe pelo portão aberto.

Use a alavanca do lado direito para deixar esse portão permanentemente aberto. Na segunda sala, suba e acione a torre. Volte para a água e movimente a segunda alavanca. Use R1 para passar rapidamente pelos dois portões. Na terceira sala, suba, acione a alavanca e destrua o portão atrás desse mecanismo para pegar um Gorgon Eye. Desça para a água e estoure a porta rachada. Acione a quarta torre e siga pela passagem do lado oposto.

Vire à esquerda, acabe com os inimigos e ative a torre. Quando terminar, use o poder do tempo. Volte e suba pela escada de mão no corredor anterior. Ao chegar ao alto, use o poder do tempo novamente e os ganchos na torre que você levantou para chegar à passagem no alto.

Ligue o elevador acionando a alavanca. Acabe com os cachorros e, quando chegar ao alto, role pelo portão que está entreaberto. Passe pelas vigas de madeira tomando cuidado com os morcegos. Suba a corda do lado esquerdo para pegar a Phoenix Feather. Volte e siga em frente.



Destrua o novo golem que aparece, use a mesma estratégia do primeiro. Depois, pule para o outro lado e salve o jogo. Acabe com o grupo de esqueletos e suba pela escada. Puxe a alavanca no meio do caminho e continue a escalada. Caso queira mais um Gorgon Eye, siga para o lado esquerdo e volte ao cenário do confronto com o líder bárbaro. Ali existe um baú com 4.500 orbs vermelhos.

Volte à tela anterior e você estará novamente no Destiny's Atrium. Vire na porta à esquerda e use o poder do Fleece para rebater a bola de fogo. Passe pela beirada do precipicio. Do outro lado, desça a escada e siga pela nova caverna. Acabe com os esqueletos e use os ganchos para seguir. No vão entre o primeiro e segundo gancho, há mais um Gorgon Eye. Volte e continue passando pelos ganchos. Salve o jogo.

THE HALL OF ATROPOS

Acabe com os fantasmas que estão no local; a melhor maneira é agarrá-los. Entre pela porta ao fundo, do lado esquerdo, e vá para a sala do lado direito. Aqui, o inimigo tem o poder de invocar minotauros. Acabe com esse inimigo primeiro (é preciso destruí-lo duas vezes).

Com a área livre, puxe uma das estátuas ao fundo e coloque-a em cima da plataforma móvel. Puxe a segunda, deixe bem próxima da primeira e gire a alavanca até o final. Quando a plataforma começar a baixar, empurre a estátua que estava sobrando para obstruir a descida.

Suba e siga para a próxima sala. Suba a escada perto das grades e pegue a área externa. Vire à direita e desça as escadas. Acabe com os dois minotauros gigantes abusando da magia Cronos.

Empurre a pedra que foi liberada, desça pela passagem e posicione a pedra em frente à escada de mão. Suba por ela e vire à direita. Destrua o suporte da estátua e empurre-a para o nivel inferior. Puxe-a e posicione-a no orifício no meio da plataforma, no centro da tela.

Suba novamente pela escada e, desta vez, vire à esquerda. Passe pela viga e vire à esquerda se quiser uma Phoenix Feather. Vá para a direita e abra o portão. Se quiser, você pode evitar a próxima luta correndo para o lado esquerdo e usando os ganchos para chegar ao outro lado.

Pise no dispositivo de pressão e pare o tempo com seu amuleto. Corra pelas raízes

que se formaram, caia no vão entre as árvores e pegue a Phoenix Feather. Volte e repita o procedimento, mas desta vez seja mais rápido e vire para a esquerda. Mate os soldados, pise no dispositivo e pare o tempo novamente.

Vire para a esquerda no novo caminho. Repita o procedimento mais uma vez, passe no meio das árvores e entre pelo portão. Pegue os baús e abra o outro portão.

PERSEUS

Como ele fica invisível no começo da luta, guie-se pela mancha preta que aparece na tela. Acerte combos curtos e não solte o botão de defesa em momento algum. Quando o símbolo ● aparecer, aperte o botão e execute o movimento.

Agora é mais fácil pois ele não está mais invisível. Mantenha os combos curtos, mas use também as magias Cronos. Aperte os botões que aparecem na tela para destruir a espada dele. Chega um momento em que Perseu defende todos os golpes. Use o Rage of the Titans para ficar mais forte e, em seguida, pule e dê golpes na diagonal com ■ para passar pela defesa dele. Faça a seqüência perto da parede para acabar de vez com Perseu e ganhar o escudo dele.

Pule pela passagem e volte ao salão inicial desse capítulo. Coloque o escudo na estátua que você posicionou no centro da tela. Gire a manivela e a estátua vai obstruir um dos raios que sai do olho da esfinge. Suba correndo e, no meio da viga, use o L1 para obstruir o segundo raio.

RETURN TO THE ISLAND OF THE FATES

Suba as escadas do lado esquerdo, para voltar à ilha. Ignore a passagem da esquerda e vire para o outro lado. Pule usando o gancho e mate os arqueiros. Passe o lago e abra os baús. Vá até a ponte quebrada e vire à direita. Suba pelos arbustos, acione a alavanca e passe pelo portão que foi aberto.

Pegue a Spear of Destiny, sua nova arma, no pássaro roxo. Puxe a Fate Statue para o lado da porta e volte para o local onde você pegou os dois últimos baús. Fique próximo da piscina e ative o amuleto. Corra pela piscina, pule usando o gancho e passe pela passagem ignorada antes que ela se feche para pegar uma Phoenix Feather, um Gorgon Eye e a Urn of Olympus.

Volte e coloque a Fate Statue em cima do círculo no centro da sala. Gire a alavanca de modo que a luz da estátua fique apontando para o lado direito. Vá até a ponte e pise no primeiro bloco. Com ela alinhada, pare o tempo e pule para a plataforma do centro.

THE CROSSING OF THE LOWLANDS

Salve e prepare-se para uma das seqüências mais emocionantes do jogo. Deixe o dedo próximo ao R1 e pule para o gancho. Agora você precisa apertar o botão sempre que ele aparecer na tela para passar por vários pilares que estão desmoronando.

Ao encontrar as Sirens, a melhor maneira de acabar com elas é usando a

magia da Medusa. Transforme-as em pedra e acabe com elas. Depois, elimine os minotauros com a magia de Cronos e a Rage of the Titans. Finalize com a seqüência indicada.

Mais uma caverna e mais inimigos chatos. Concentre seus golpes em apenas um. Quando ele for eliminado, orbs dourados serão liberados. Use a Rage of the Titans para eliminar o restante.

THE GREAT CHASM

Abra os baús, suba rumo à ponte e salve o jogo. Depois da conversa com Ícaro, uma luta bacana e simples; basta executar as seqüências de botões. No final, você cai da ponte junto com seu adversário. Quando estiver por baixo, faça o movimento de 360 graus no sentido anti-horário com o analógico direito.

Quando estiver por cima, aperte ■, ● e ▲ para desferir golpes. Continue com esse processo até que Kratos "convença" Ícaro a dar suas asas (Icarus Wings) para ele.

ATLAS

Vá para o lado esquerdo e salve o jogo. Volte para o lado direito e escale a parede. Vire para o lado esquerdo e desça. Use a sua nova aquisição para planar. Use o pulo duplo e mantenha ✖ pressionado para continuar

planando. Pule pelas correntes e entre no buraco no final do caminho.

Elimine os inimigos e acertes golpes no tecido que está no final da caverna. Puxe o osso que está no caminho e continue em frente. Puxe o osso novamente para dentro do orifício e ele formará uma escada para você. Suba.

Outra batalha com um golem. Esse é mais rápido, porém previsível como os outros. Espere até que ele use o movimento giratório. Pule e ataque por trás, segurando L1 e dando golpes giratórios com ■. Utilize também a magia de Cronos. Quando ele cair, a plataforma começa a afundar. Pule na parede ao fundo e veja o golem se levantar e jogar pedras em você. Use ✖ para pular lateralmente e escapar dos golpes. Pule de volta a plataforma e repita o procedimento. Empurre a pedra que sobrou perto da porta, passe por lá e use as asas para chegar ao outro lado.

INSIDE THE MIGHTY TITAN

Suba na plataforma do lado esquerdo e salve o jogo. Acerte a costela do lado esquerdo, pule na pedra que cai e use o gancho para chegar ao outro lado. Acabe com todos os casulos desta área e um caminho será revelado. Use a parede deste local para chegar ao teto. Abra os baús e voe até a outra parede. Continue o caminho até a passagem de onde é possível avistar Atlas. Pule na parede do lado esquerdo e vá escalando até o outro lado. Desça pela corrente e pule na nova parede. Acerte as estalactites que obstruem o caminho e, depois da segunda, suba no buraco que existe no lugar para encontrar a Urn of Prometheus. Volte e continue em frente. Desça no começo dessa área, tome distância e plane sobre o lugar onde as colunas caíram.

Voe até a área externa e pule nas plataformas presas por correntes. Acabe com os soldados e pássaros e gire a alavanca. Pule para as outras plataformas, sempre usando o

poder de Ícaro. Salve o jogo, escale a parede e destrua as pedras que estão no

caminho. No teto, use R1 para soltar e, logo em seguida, repita o botão para grudar no gancho.

Siga em frente, escale a parede e volte à plataforma do lado direito para encontrar duas pedras. Posicione a primeira no alto da rampa e a segunda paralelamente à primeira, só que na parte mais baixa. Coloque uma em cima da outra e empurre-as para o outro lado. Puxe a pedra mais alta para a plataforma em que você se encontra para chegar ao local onde está o baú. Antes, siga pela parede do lado esquerdo e pegue um Gorgon Eye.

Escale a parede ao fundo. Só que essa não é uma parede comum: você precisa desviar das pedras que estão caindo. Pule da direita para a esquerda. No alto, vá para a esquerda e desça rapidamente. Vá mais para a esquerda e faça uma nova escalada, revezando entre a parede direita e esquerda.

Perseus está preso em uma das salas, perto do labirinto da Euryale. Assim que você entrar na sala, o pau quebra

Destrua a corrente no alto e enquanto Kratos conversa com Atlas, aperte L1 e R1 para não ser esmagado pelos dedos do gigante e ganhar o Atlas Quake. Use o seu novo poder contra os soldados que aparecem: basta apertar várias vezes o L2.

THE PALACE OF THE FATES

Pule para a primeira plataforma, vire para a esquerda e pule para o lado esquerdo. Suba pela parede até a plataforma e pegue o Gorgon Eye. Siga para a entrada do palácio, acione a alavanca do lado direito e enfrente o ciclópe. Os verdadeiros inimigos aqui são os Boarmen, que tocam cornetas e chamam reforços. Acabe com eles e use a mesma técnica do primeiro ciclope. Puxe a alavanca do lado direito para o esquerdo, até que apareça uma área livre para você entrar.

Acione a alavanca no centro do quarto e tome cuidado com os espinhos que aparecem pelo chão. Você precisa esperar a porta sem grade se alinhar com o buraco do canto direito superior. Quando isso acontecer, corra até lá e puxe a pedra para que a sala pare de girar e as portas fiquem abertas.

Abra os baús e pegue a Crank Handle

(manivela) na sala do lado esquerdo. Corra pela porta central e vire à esquerda para chegar à área externa.

EAST AUDITORIUM

Suba a escada do lado direito e coloque a Crank Handle no local adequado. Gire a manivela e pare o tempo. Desça rapidamente e siga pelo canto esquerdo, passando pelas chamas. Vire à direita e pegue a Phoenix Feather. Siga em frente e salve o jogo. Vá até o final do corredor, acione a alavanca e volte ao duto que solta vapor. Passe por cima, dê um pulo duplo e sobrevoe a grade que foi aberta. Vá até o fundo, elimine os cachorros e soldados e abra o portão.

THE AUDITORIUM OF LAHKESIS

Destrua a plataforma de madeira, pegue a pedra que caiu e empurre-a até o templo do canto direito. Coloque a pedra no lugar do homem que é um tradutor. Pegue-o, pois é preciso que ele leia o livro para você. Acabe com os inimigos no caminho, sempre protegendo o tradutor. Na sala do livro, três

feiticeiros aparecem para invocar soldados. Acabe com eles primeiro e use a magia Atlas Quake para que os inimigos saiam de perto do tradutor.

Quando todos inimigos forem eliminados, pegue o tradutor e, de uma maneira delicada, bem ao estilo Kratos, faça-o traduzir tudo. Vá até a porta que está do lado esquerdo do livro e pegue a Key of The Ram. Abra o portão e siga pelos corredores, fazendo o caminho de volta até o East Auditorium.

Coloque a chave na porta do lado esquerdo do salão. Passe pela porta e tome cuidado na próxima esquina pois você vai cair em uma armadilha. Use a Rage of the Titans para acabar com todos os inimigos, só assim você escapa da morte certa. Depois, siga em frente e entre na passagem à direita.

THE GARDEN OF THE GODS

Depois de falar com Atenas, abra os baús do lado esquerdo. Um deles possui uma Phoenix Feather. Saia pelo corredor e ande até chegar ao outro lado. Salve o jogo.

SACRIFICE TO THE FATES

Leia a inscrição da porta ao fundo. Para conseguir abri-la, os deuses exigem um sacrifício pequeno de fogo. Espere a siren sair e use o poder da irmã da Medusa para que ela vire pedra. Vá até a alavanca do lado oposto em que ela ficou e espere até que ela vire uma torrada. Repita todo o processo outras três vezes. Entre no rio de sangue e nade até o lado oposto.

LIGHT AND ICE

Entre na sala azul e veja uma coruja congelada no centro. Desça e ative a alavanca atrás dela para descongelar uma porta. Atrás dela há um espelho refletor. Suba em uma das paredes quebradas para chegar ao teto. Destrua todas as estalactites para abrir passagem para os raios de luz. Puxe o espelho até um desses raios para refletir a luz para a parte mais baixa. Use as três alavancas para alinhar a placa de metal onde o reflexo está batendo. Use a madeira na frente da coruja para posicioná-la em frente a cada uma das portas. Abra o portão e passe pelo corredor para chegar à sala redonda.

Destrua os casulos dos bichos, um no chão e mais dois no alto, perto do teto. Use a parede para chegar até lá. Gire a manivela o máximo possível e um gancho aparecerá. Aperte R1 para agarrá-lo e suba até a área mais alta. Abra os baús e se prepare para uma tremenda luta com muitos cérberos e dois gladiadores.

De preferência aos cães infernais: quando eles morrem, você ganha titan orbs e pode usá-los para invocar a Rage of the Titans. Use e abuse das esquivas para não ser vitima das armas de um dos gladiadores que estão na tela.

THE WEST AUDITORIUM

Suba a escada e salve o jogo. Abra o portão e desça pela outra escada. Puxe a estátua até o outro portão, use a alavanca e coloque a estátua de uma maneira que impeça a porta de fechar. Entre na sala do lado esquerdo, pare o tempo e corra até o local onde a estátua estava originalmente. Lá existe um baú com a Gift of Health, que aumenta sua energia.

Novamente, volte à sala e entre no quadro. Pare o tempo imediatamente e corra na direção do tradutor. Quando chegar perto, aperte R1 para segurá-lo. Leve-o ao livro e use seu "charme" novamente para que ele leia tudo. Mexa na porta para ganhar a Warrior's Skull.

RETURN TO THE BALCONY

Vá até a alavanca perto do tubo de ar e gire-a. Dê um pulo duplo e mantenha o botão pressionado. Suba na sacada e puxe a alavanca para aumentar o fluxo de ar. Desça e gire a alavanca novamente. Dê um outro pulo duplo, desta vez para grudar no teto. Siga por

ele, destrua a coluna e desça pelo elevador do outro lado.

Pule e caia do outro lado para ser recepcionado por quatro ciclopes. Eles são fáceis, mas não podem ter os olhos arrancados. Se quiser apelar, corra até o fundo, suba a escada e use o amuleto para parar o tempo. Depois é só descer e acertar um belo combo.

ENTRANCE TO THE UNDERGROUND

Abra a porta do outro lado do salão, abra os baús e salve o jogo. Vá até a sala oval e

aperte R1 para segurar na corrente. Em seguida, aperte ● para descer. Quando o teto começar a baixar, acabe com as caveiras, principalmente a que tenta parar o chão, e volte rapidamente para continuar a descer. Abra o portão lá embaixo quando todos os esqueletos forem eliminados.

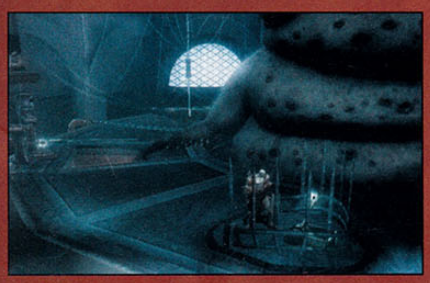
INTO THE PIT

Pule na corda e atravesse para o outro lado. Depois que a corda cair, pule na parede do outro lado e acabe com os arqueiros e medusas. Destrua a parede do local para liberar o Gift of Magic. Desça e passe para o outro lado, usando a parede e o teto que está à sua frente.

Próximo à área de vapor, use o arco para abrir um compartimento e pegar o baú com o Gift of Magic. Use as asas para planar para o lado esquerdo, tome cuidado com os pilares giratórios e entre no túnel da esquerda. Sobrevoe o vão e salve o jogo.

THE PHOENIX CHAMBER

Ignore a alavanca no centro da tela e pegue a passagem do lado esquerdo. Acabe com o inimigo e mexa na alavanca para baixar os espinhos. Use o arco para destruir a parede do lado esquerdo, volte e acione a alavanca novamente. Pegue o Hair of Boreas no



dispositivo. Volte a acionar mais uma vez a alavanca e pare o tempo. Gire o dispositivo até a metade e pare o tempo outra vez.

Corra pelo corredor e passe pelo portão. Abra os baús e continue subindo. Puxe a estátua e leve-a para a próxima sala. Quando uma onda de fogo descer varrendo tudo, use a estátua como escudo. Empurre e use chutes para fazê-la se movimentar mais rápido.

Use o poder da Medusa para acabar com os inimigos que estão no caminho. Passe o azulejo que tem uma alavanca, posicione a pedra em frente a ela e acione a alavanca. Coloque a estátua no botão do lado esquerdo, espere o fogo baixar, corra e pise no botão direito para baixar o gancho. Pise e use R1 para chegar ao outro lado.

Puxe a urna com as cinzas da fênix para voltar à sala com aquela alavanca que você havia ignorado. Coloque a urna no centro, acabe com os inimigos e puxe o dispositivo. Pronto! A fênix ressurgiu das cinzas! Salve o jogo e suba as escadas. Puxe a nova alavanca e coloque a Hair of Boreas na porta. Passe pelo corredor e suba pela corrente para salvar o jogo.

RELEASING THE PHOENIX

Vire à esquerda e use o chifre para soltar a fênix. Duas novas plataformas aparecem: suba na da direita e pule na da esquerda. Voe até o portão do lado esquerdo, abra-o e entre. Puxe a alavanca no centro e use a

plataforma que subiu como parede. Vá ao teto e destrua as duas correntes. Desça e puxa novamente a alavanca.

Acabe com os inimigos, puxe o pilar que apareceu e posicione-o entre o chão e a plataforma que desceu para impedir que ela suba completamente. Pule em cima dela e puxe o pilar para dentro. Suba nela, pule em cima do portão e quebre a outra corrente.

Gire a alavanca para elevar as plataformas lá de baixo. Volte e vire à direita. Gira a alavanca e entre em um confronto com a sombra. Use as magias que desejar pois tudo será recarregado depois da luta.

Lá embaixo, você vai enfrentar Scylla. Depois da animação, sua Rage of the Titans será melhorada: use-a para escapar do amasso que a grandona está dando em você.

SCYLLA

Comece acertando os tentáculos do lado esquerdo no momento em que ela levantar um pouco, liberando a plataforma de pressão. Pegue o corpo de seu amigo e coloque sobre ela para liberar um vapor. Voe em direção à cabeça de Scylla e acerte um tornado (L1 + ■). Ela vai tentar dar um golpe em você, mas ficará com o tentáculo preso. Suba por esse tentáculo e acerte golpes na parte que obstrui o caminho. Quando ela for destruída, aperte ● para cortar o tentáculo. Repita o procedimento para cortar o outro.

Como seu amigo não existe mais, você precisa acertar os tentáculos dos dois lados. Quando Scylla perder o equilíbrio, aproveite para puxar a alavanca que apareceu e revelar uma ponte. Atravesse e faça a seqüência na fênix para pegar uma carona.

THE TEMPLE OF THE FATES

O templo está paralisado. Suba na plataforma do centro e quebre o cristal para que o tempo volte a correr. Pule na parte baixa da estrutura e mexa a alavanca de modo que o pino azul aponte para o canto direito inferior da tela.

Mergulhe na água e puxe a alavanca.

Você precisa tocar os dois sinos que estão nessa tela, ao mesmo tempo. Escolha primeiro o da esquerda. Pule em frente ao sino e use R1 para segurá-lo. Alterne R1 e L1 para tocá-lo. Pare o tempo imediatamente e corra para o lado oposto. Suba no outro sino e repita o procedimento. Se você fizer tudo certo, o rosto da estátua vai rachar.

Vá até a manivela embaixo da estrutura central e posicione a viga de frente para o rosto. Suba na plataforma no centro e puxe a viga. Quando você soltar o rosto da estátua, já era. Entre.

THE THRONE OF LAHKESIS

THE SISTERS OF FATE LAHKESIS

Curiosamente, a melhor maneira de atacar sua oponente é devolver os ataques. Toda vez que ela lançar o raio verde, aperte L1 para agarrar o raio e devolvê-lo. Tome cuidado com os

ataques que deixam o chão eletrocutado. Use R1 para agarrar um dos ganchos. Depois de um tempo, ela passa a ficar apenas no alto. Continue usando o contra-ataque como arma até ela cair.

ATROPOS

Essa é à parte fácil: Atropos invoca vários soldados. Desvie dos poderes verdes que ela manda para cima de você. Não esquente muito com os soldados e concentre os ataques na senhorita destino. Assim que o símbolo aparece em cima da cabeça dela, execute a seqüência de botões.

LAHKESIS E ATROPOS

Com as duas unidas, use seu ataque giratório para golpear Lahkesis. Atropos tenta entrar pelo espelho, apenas desvie dos ataques dela. Quando Lahkesis cair, use o seu poder de parar o tempo, corra e acerte Atropos no espelho. Quando ela cair, o espelho vai se quebrar. Continue com os ataques no espelho até que ele se quebre por completo.

Repita o procedimento com os outros espelhos e, no terceiro, faça a seqüência de botões que aparece na tela.

THE TEMPLE OF THE ORACLE

Desça a rampa eliminando todos os inimigos que aparecem. No final da descida, acerte a porta liberada nas mãos e use R1 para abrir as travas.

CLOTHO - PRIMEIRO ANDAR

Acerte a mão do lado direito para liberar o caminho até a manivela. Gire o instrumento e entre pelo portão que foi aberto. Suba pela corda.

CLOTHO - SEGUNDO ANDAR

Comece acertando a primeira mão da gigante. Quando ela cair, corra para a alavanca do lado direito e puxe-a para abrir um alçapão. Quando a mão estiver lá dentro, puxe novamente a alavanca para prendê-la. Vá para a direita e acerte a outra mão. Com ela parada, suba pela corda e

As armas de Kratos também evoluem durante o jogo. Algumas chegam a ganhar poderes bizarros como o de transformar inimigos em pedras

puxe a alavanca para acertar o segundo alvo.

Acerte a terceira mão, volte ao local da primeira e puxe a estrutura que está do lado esquerdo. Passe pelas três mãos caídas e trave-a no equipamento que está um pouco à frente. Pise no botão para encaixar a lança, acerte a mão mais uma vez e empurre o equipamento na frente da terceira mão. Pise no botão que prende a terceira mão. Suba pela corrente e puxe a alavanca.

CLOTHO - TERCEIRO ANDAR

Acerte as duas mãos de Clotho. Pare o tempo e siga para o lado direito. Suba na parede cheia de raízes e acerte os corpos que estão ao lado do ferro. Desça e empurre o ferro bem na frente da gigante. Acerte as mãos novamente e puxe a alavanca. Assim que uma lança subir, aperte R1 e gire-a com o analógico esquerdo.

Quando ela estiver na posição correta, puxe-a e faça a seqüência de botões que aparece na tela para acabar com a última irmã do destino.

Com ela fora do caminho, corra pela porta aberta e passe nadando pelas portas para chegar em frente ao último espelho do destino. Salve o jogo e puxe a alavanca. Volte ao local onde você matou Clotho e rebobine o seu destino, usando uma das bobinas do lado direito. Quando terminar, você terá aproximadamente 30 segundos para correr até o espelho.

THE FINAL BATTLE

ZEUS - ROUND 1

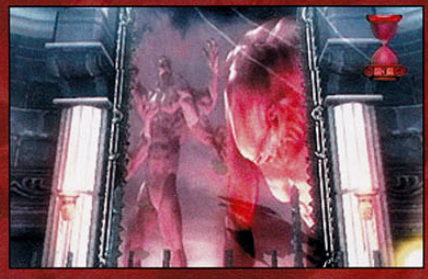
Com Zeus em sua forma gigante, não há muito o que fazer. Desvie dos ataques que ele lança e acabe com a siren. Use o poder de Cronos para eliminá-las mais facilmente. Quando o símbolo aparecer em cima da cabeça delas, aperte o botão correto para afetar Zeus. Repita o procedimento até que ele fique do seu tamanho.

ZEUS - ROUND 2

Seja mais cauteloso do que antes e use a magia Atlas Quake para acertar Zeus. Solte golpes de longa distância para não ser agarrado por ele.

Aproxime-se do chefão dos deuses somente quando tiver oportunidade de usar o poder Rage of the Titans. Nesse momento, seja ligeiro e execute vários combos, de preferência, curtos. Sempre que Zeus levantar a espada para golpear, prepare-se para esquivar lateralmente. Depois, execute a seqüência de botões mostrada na tela.

Para finalizar o jogo, volte ao local da última batalha com Clotho. Rebobine novamente o carretel, corra para o espelho e se prepare porque o fim está apenas começando.



Depois de terminar o jogo, você pode voltar ao game e aproveitar todas as suas novas habilidaddes

Não importa a plataforma. Se rodar jogo, a gente detona!

EDITORA 20 Anos EUROPA

Já nas bancas!

Se preferir, compre pelo telefone 0800 55 76 67 ou no site www.gameblog.com.br

Challenge of Titans

Esqueça o nível de dificuldade que você enfrentou na aventura normal: ela é coisa de criança perto do absurdo que é o modo

01. BLIND FURY

Objetivo: retirar o olho de um dos Ciclopes em menos de 40 segundos
Bônus: transforme pelo menos dois inimigos em pedra e elimine-os
Dificuldade: fácil

Comece a batalha e selecione a magia da Medusa (↑). Transforme os dois inimigos menores em pedra e acabe com eles para conquistar o bônus. Em seguida, ative o poder dos raios (←) e use seguidas vezes contra o ciclope. Quando ele estiver com o símbolo ● sobre a cabeça, execute a seqüência de botões que aparece para dar cabo do monstro mitológico.

02. DEATH FROM ABOVE

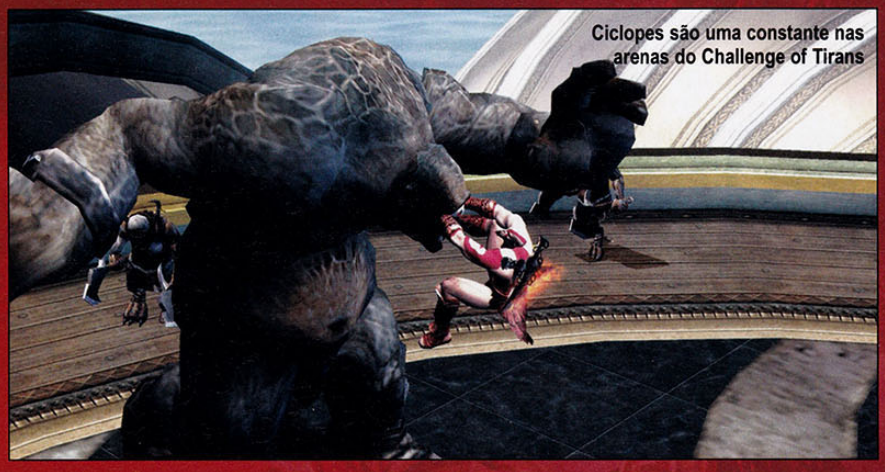
Objetivo: eliminar dez inimigos no ar
Bônus: quebre o recorde e destrua 15 ou mais inimigos no ar
Dificuldade: muito difícil

Para conseguir essa façanha, você precisa abusar do movimento com as asas de Ícaro. Chegue perto do inimigo, segure o botão L1 e, em seguida, aperte o botão ✖. Só funciona com inimigos que possam ser arremessados. O gordo com o bastão não é possível levantar. Sempre que surgir uma Medusa no caminho, elimine-a com o poder do raio para evitar problemas.

03. GORGON GRAVEYARD

Objetivo: eliminar 25 inimigos transformados em pedra antes que o tempo se esgote
Bônus: destrua 25 inimigos transformados em pedra antes que o tempo se esgote
Dificuldade: Fácil

Você precisa eliminar os inimigos transformados em pedra, porém Kratosnão possui nenhum poder. Portanto, espere a Medusa lançar seu raio petrificante e aperte L1 para defender no ato e, em seguida, o botão que aparecer na tela para contra-atacar.



Ciclopes são uma constante nas arenas do Challenge of Tirans

Automaticamente, todos que estiverem na tela são transformados em pedra. Acabe com todos eles, mas poupe a Medusa para não perder tempo. Para agilizar ainda mais o processo, tente agarrar a Medusa: toda vez que tentar fazer isso ela vai lançar o raio verde em cima de você.

04. PROTECT THE WEAK

Objetivo: proteger a vida do tradutor
Bônus: preservar pelo menos 50% da vida do tradutor
Dificuldade: difícil

Você precisa proteger o tradutor que está rezando no pé da estátua. Pare o tempo sempre que conseguir (L1 + R1), depois desfira golpes contra tudo que se mexer. Fique atento, pois toda vez que o círculo em volta do seu protegido apagar, você deverá parar o tempo novamente, pegá-lo e colocá-lo no novo local onde o círculo apareceu.

05. REAP THE REWARDS

Objetivo: faça combos extensos e colete 500 orbs antes do tempo terminar
Bônus: aumente ainda mais seus combos e colete 600 orbs antes
Dificuldade: média

Não é tão complicado quanto pode parecer. Comece com vários golpes em seqüência e, quando os inimigos começarem a ficar mais fortes, use a Rage of the Titans (L3 + R3). Quanto maior o combo que você fizer, mais orbs aparecem. Abra o baú para recarregar a barra da Rage of the Titans. Só um conselho: não adianta conseguir as orbs se você não conseguir ficar vivo até o final do tempo.

06. SURVIVAL OF THE FITTEST

Objetivo: acabe com todos os inimigos
Bônus: acabe com todos inimigos sem usar a magia Rage of The Titans
Dificuldade: difícil

Use todas as magias que puder, exceto a Rage of The Titans para não perder o bônus. A estratégia é nunca deixar seus inimigos cercá-lo. Quando você perceber que eles estão tentando cercá-lo, role para as laterais usando o analógico direito.

07. PERFECTION IS DIVINE

Objetivo: acabe com todos os seus inimigos sem sofrer nenhum ataque
Bônus: destrua todos os oponentes "no braço", sem usar nenhuma magia
Dificuldade: difícil

Esta missão é um exagero de difícil e pode acabar com todo seu estoque de paciência. Sua missão é acabar com todos os monstros sem receber nenhum ataque, nem mesmo um soco. Destrua primeiro os menores e depois ataque o ciclope. Quando o monstrão levantar, execute um combo e corra para as laterais para escapar dos contra-ataques.

Nintendo é com a NGamer Brasil

NINTENDO Wii DS GAMECUBE GBA

NGAMER BRASIL

A REVISTA 100% NINTENDO

ANO 1 | Nº 2 | R$ 9,90 | WWW.GAMEBLOG.COM.BR

EDITORA 20 Anos EUROPA

MANHUNT 2

O game mais violento da história foi banido. Mas jogamos antes...

POKéMON BATTLE REVOLUTION

Estratégias para vencer em todas as arenas do Wii

E MAIS

- Resident Evil 4: Wii Edition
- Metroid Prime 3 • Brain Age 2
- Harry Potter 5 • DK Jet Race

THE LEGEND OF ZELDA PHANTOM HOURGLASS

Navegamos no melhor jogo de DS já criado e contamos tudo

ISSN 1981-4488
9 771981 448006 02

EDITORA 20 Anos EUROPA

Se preferir, compre pelo 0800 55 76 67 ou no site www.ngamer.com.br

Já nas bancas!

Para cada interesse, uma

Há 20 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.

A revista para quem tem ou pretende ter câmera digital. Veja testes comparativos com as máquinas compactas, dicas para fotografar melhor e truques do fascinante mundo da fotografia digital.

A maior e melhor revista de fotografia para profissionais e amadores avançados. A cada edição revelamos as novidades, fazemos testes e damos dicas exclusivas para os amantes da fotografia.

Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.

Se for jogo, a Game Master detona. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaníacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC. E mais um livro de detonados.

A maneira mais fácil de aprender e se manter atualizado com a informática. No CD-ROM que vem com a revista, cursos completos em português e dezenas de programas úteis e divertidos.

Há mais de 10 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.

Reportagens sobre sistemas operacionais, softwares, segurança, testes de hardware, comparativos e tudo que o usuário avançado precisa saber para manter-se sempre atualizado.

Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

revista de alta qualidade

Só na Seu Sucesso você encontra tudo o que precisa para aproveitar as melhores oportunidades, aumentar as vendas, administrar seu próprio negócio e cuidar da evolução da sua carreira.

Se você gosta de mangás, animes, desenhos e games, Animation Invaders é a sua revista. É a pioneira no Brasil a tratar de games baseados em animes ou animes baseados em games.

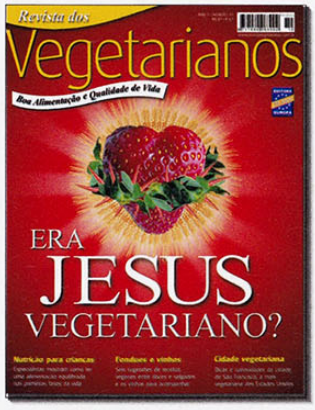
PlayStation é a revista de games mais vendida do Brasil. Ela traz previews de novos jogos, games detonados até o final e dicas para quem gosta de PS1, PS2 ou PSP.

É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas. Não importa se você tem uma CG incrementada ou é o feliz proprietário de uma Harley.

XBOX 360 é a Revista Oficial do Xbox no Brasil. Traz cem páginas de conteúdo exclusivo sobre o videogame da Microsoft. Previews, análises antecipadas dos lançamentos e dicas.

A única revista brasileira feita para webmasters, webdesigners e programadores de Internet. No site você pode baixar os softwares citados na revista, dezenas de scripts e programas úteis.

A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV e informática.



A revista para quem busca uma alimentação equilibrada e consciente, com qualidade de vida para si e para o Planeta

ou no site www.europanet.com.br

EDITORA 20 Anos EUROPA

Trapaças

Só os roteiros não são o suficiente? Deseja uma ajudinha extra? Confira abaixo os códigos para facilitar a vida do Kratos e a sua

O GameShark e o Action Replay são acessórios especiais que servem para executar trapaças nos jogos dos consoles da Sony. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro.

Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques;
- Observe se o código que você escolheu é compatível com a versão de seu aparelho;
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game pode travar;
- Boa parte dos truques não funciona a partir de save games. Inicie sempre um novo jogo quando for carregar algum código;
- Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas, alternativos e/ou modificados, por isso, verifique a autenticidade de seus jogos.

Com energia infinita nem as armadilhas oferecem perigo

God of War

GameShark (Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-mestre
980C9D66 78FBB0B3
Energia Infinita
28632282 E1BF7A65
Magia Infinita
282A0478 E1BF7A65
Rage of the Gods Infinita
282A0403 E1BF7A65
Red Orbs e Power Up Meter no máximo
286CEBF6 0CA5B0AF
Tenha todas as magias e habilidades
182A0445 0CA5883E
- Magias nos níveis mais altos
Zeus' Fury
286CEB9C 0CA57A71
Blade of Artemis
286C52D8 0CA57A71
Army of Hades
286C5240 0CA57A71
Blades of Chaos
286C52ED 0CA57A6F
Poseidon's Rage
286CEB64 0CA57A71
Medusa's Gaze
286CEBE5 0CA57A71
Tenha todas as Muse Keys
082A044A 0CA57A71
Tenha todos os Gorgon Eyes
082A040E 0CA57A54
Tenha todas as Phoenix Feathers
082A04CF 0CA57A54

Action Replay

Código-mestre
7XJJ-PH2E-UWKP6
T3Z7-R5KX-85GK4
VC2V-UQAH-J5M5X
Tenha todas as magias
ARW4-BBCP-WH0XR
NE8D-20EF-R1MPR
Energia infinita
ZA14-PWJB-Q01EC
28UV-77AC-EEPUW
Magia infinita
NJF3-UXVG-GDYBA
N5P3-5DTC-6CW2J
Rage of the Gods Infinito
A3UY-CRE9-WFT18
J27N-0X5Q-0BJQJ

God of War II

Gameshark 2.3 ou superior

Código-Mestre
98319CF2 78267FB5
Energia Infinita
288FBA55 4F837A65
288FA6F6 E1BF7A65
Magia Infinita
2829B8CF 4F837A65
Red Orbs Infinitos
286B8C73 0C363E9B
Rage Of Titans Infinito
2829B8A5 E1BF7A65

Não existe inimigo difícil quando você pode usar a Rage of Titans várias vezes

Action Replay Max

Código-Mestre
NAX7-W57T-1ENHF
XFDG-FPA2-Z29H6
Energia Infinita
4J7X-RVAY-U0TWK
CFXN-QY20-AFP32
48J8-PEGW-K55N4
Pare o tempo sempre que desejar
7Q74-E7MA-AA9AU
X64Y-A354-689PA
Rage of the Titans Infinito
JVBW-BXP5-5YFX0
3804-ME8T-5PN4F
P3Z1-R1A7-ZEH9E
Magia Infinita
NAU9-T001-U0ZHY
0EU9-9HFK-TWJ7Q
NF11-MZ3Q-14ZAU
Red Orbs Infinitos
D31G-35QR-90MZM
PCY7-FTN7-WUG30
Pulos Duplos Infinitos
J4VH-FPPU-BKFX5
ZWBG-8TMG-ERH2T
Transforme tudo em pedra
D4F3-EN7A-NTFNR
Q2PB-PZ7A-X31KM
Todo Orb Vale 10X Mais
XBY0-RVVW-09Y82
VW61-CKZU-CP5A3
Tempo maior para fazer os combos
GU9M-27WF-UTQMB
H084-B70D-52QMF
Sala de Tesouros Completa
71NT-5TFV-7TGED
25WF-34F8-J0C09
Todos os Gorgon Eyes
1G5F-ANP6-1P7QE
3BTR-M1H8-R0D1R
Todas as Phoenix Feathers
GH5T-R8A2-P3R64
5HVR-TJEW-32R47
Todos os 20 Cyclope Eyes
R8H5-2DXB-XCXKG
D089-66FU-58ZT5

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS

FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 24X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

(3326-0045

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

RDK Mastergames

www.rdkmastergames.com

Preços especiais para lojistas!

Assistência Técnica especializada

Retro AVENGERS

Compre um Play 2 e ganhe uma bolsa (PS2)

Jogos e acessórios originais para vídeo games
Compra, venda e troca de novos e usados.

Rua Santa Efigênia, 364 Loja: 228 - Centro- SP - Tel: (11) 3362-9166
Rua Santa Efigênia, 399 Loja: 33 - Centro - SP Tel: (11) 3361-8986
Rua Aurora, 178 Loja: 06 - Centro - SP - Tel: (11) 3333-6691